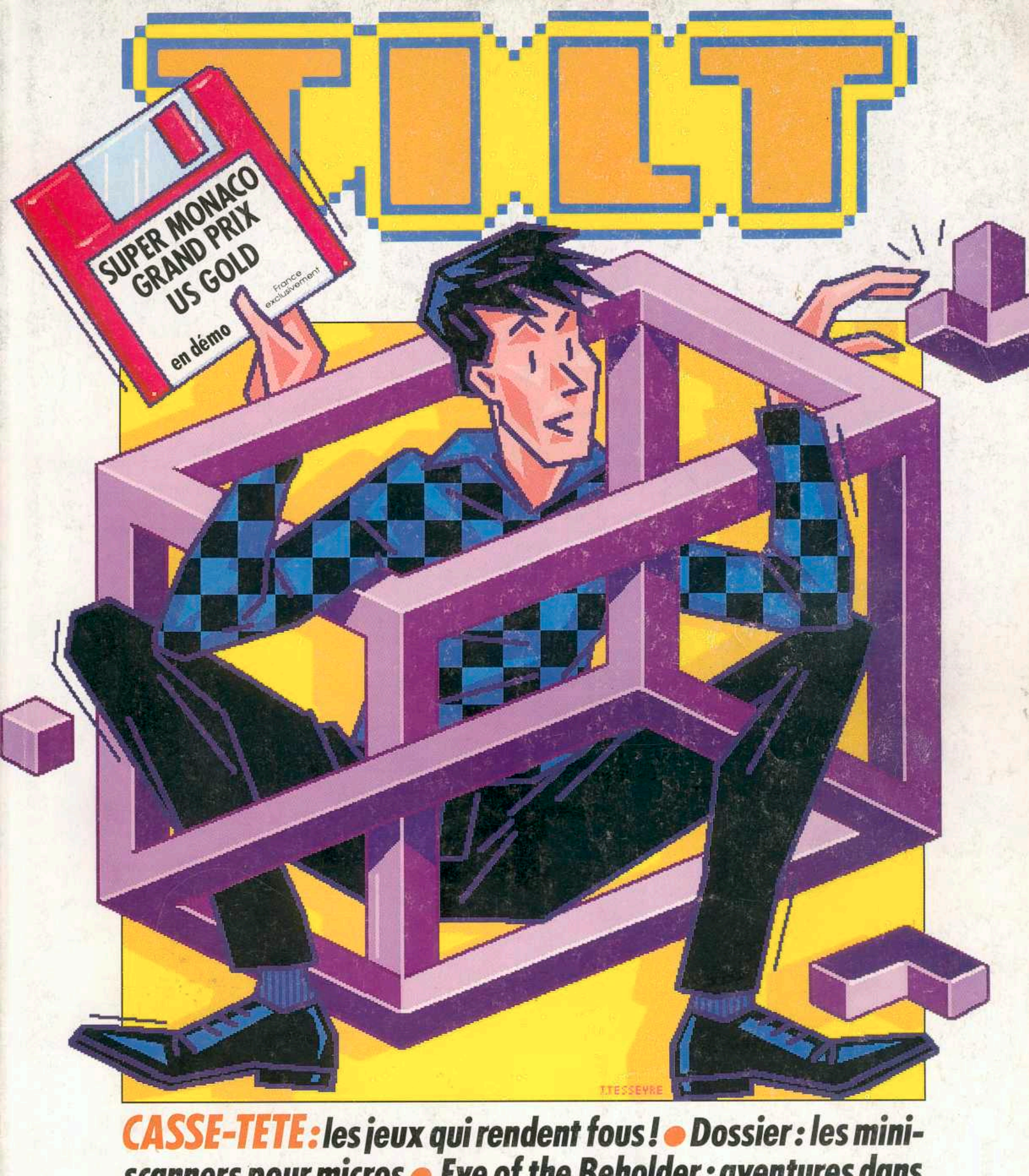
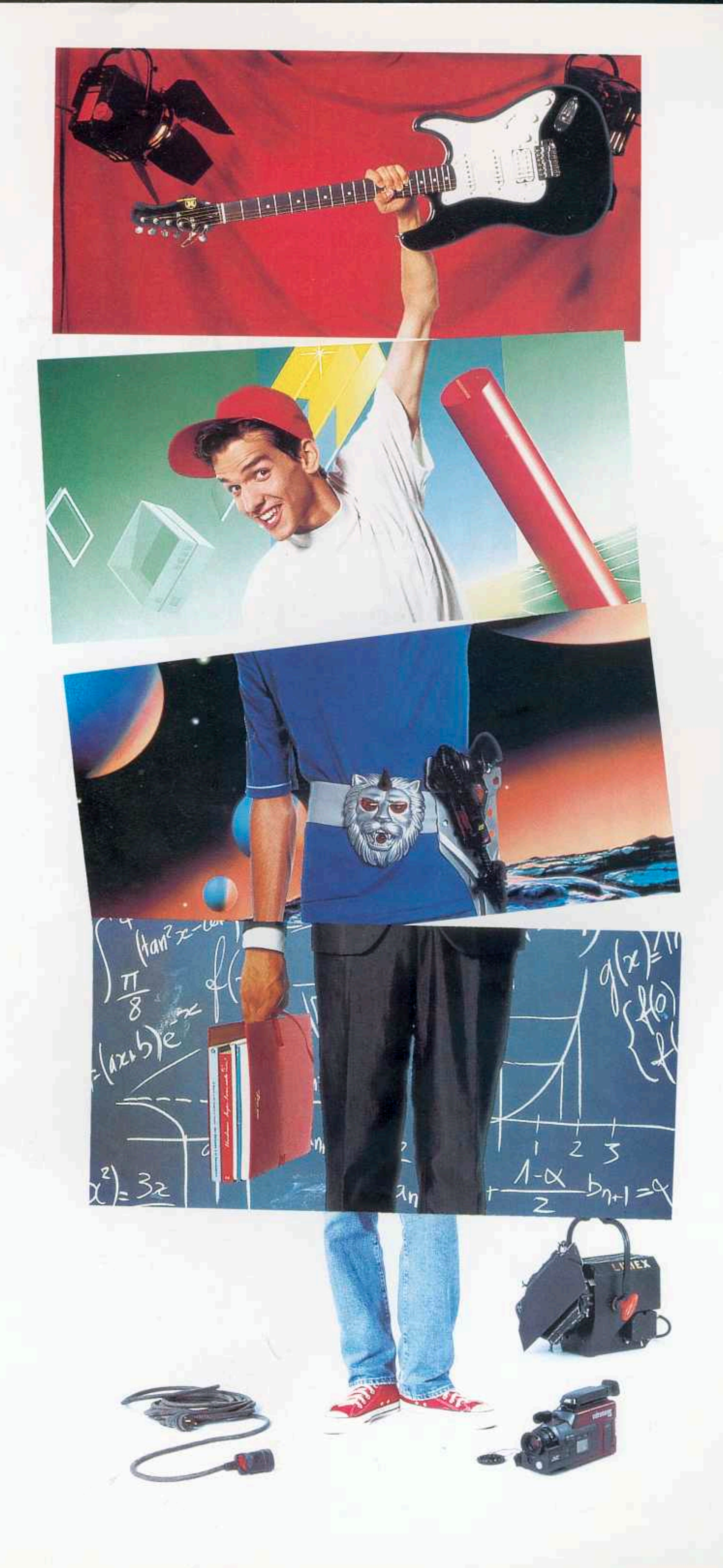


CASSE-TETE : les jeux qui rendent fous ! • Dossier : les mini-scanners pour micros • Eye of the Beholder : aventures dans les égouts • Les Atari nouveaux : la résistance face aux PC et aux MAC • Gods : jeu de divine action ! • 3615 Tilt : gagnez un micro ou une console !

L 2207 - 90 - 25,00 F

N° 90 MAI 1991 . 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968



Robert & Partners

AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE





Amiga, c'est vraiment quelqu'un de très ouvert. Avec lui, le dialogue s'instaure très vite ; une souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément des points communs avec vous. La musique, les jeux, le dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des loisirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga 2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle dans la bureautique, les usages professionnels et peut, par adjonction de cartes passerelles, devenir entièrement compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les rencontrer ?

Pour tout renseignement, tapez 36 14 Code Commodore.



TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chef de rubrique
Mathieu Brisou

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Isabelle Moatti

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Jean-Jacques Caron, Daniel Clairet, Daniel Cuisot, Laurent Decombe, Marie-José Estevens, Pierre Fouillet, Thierry Gaerthner, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Olivier Martinerie, Brigitte Najac, Isabelle Moatti, Etienne Pécheux, Brigitte Soudakoff, David Tené, Jérôme Tesseyre.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15



Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 2e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec.
Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

Nº 90

LA DISQUETTE EN CARTON II : LE RETOUR

La première disquette en carton est un succès : *Tilt* récidive ! C'est US Gold qui, cette fois, vous fait un cadeau. Et pas n'importe quel cadeau ! Le tour de qualification de *Super Monaco Grand Prix.* Un hit ! Vous voulez la disquette ? Rendez-vous à la page 34. PS : Plus de 30 000 d'entre vous ont renvoyé le bulletin inséré dans le numéro 88 de *Tilt.* Nous ne nous attendions pas à une telle avalanche et certains n'ont pas encore reçu leur disquette. Qu'ils ne s'impatientent pas. Elle va venir...

10 AVANT-PREMIERES
Indiana Jones reprend du service
dans *The Fate of Atlantis. Nebulus II,* doté d'une animation extraordinaire, suit le même principe que la première version, Tilt d'or en son temps. Trois nouveaux Loriciel prometteurs : *Booly, Guardians, Logical.* Des adaptations de valeur inégale pour la *NES* et, avec *Nihon no Tilt,* les nouveaux jeux japonais.

32 TILT JOURNAL
Les nouveaux Atari,
perdus au centre d'une marée de *PC,* étaient présentés lors du plus grand salon micro d'Europe, le CeBIT de Hanovre : reportage. Le *Mega STE* a pour ambition de concurrencer le *Mac Classic* : test. La guerre des basic fait rage sur *PC* : comparatif. La *Neo Geo* baisse de prix : intéressant. Des informations à la pelle et les rubriques habituelles : comme Kid's School, ...

56 HITS
Avec *Gods,* les dieux du jeu
sont à la fête : un beat-them-all qui exige des réflexes et, en plus, de la cervelle, voilà qui change un peu ! La tête, vous allez encore vous la prendre si vous tentez de rejoindre votre fiancée captive dans *The Power.* Pour vous défouler, rien de tel qu'une bonne bagarre : *Full Contact* vous entraînera dans une série de combats de karaté. A la suite de la superbe version 4 de *Flight Simulator,* les autres hits : *Dick Tracy, Go Player, ATP, Lorna, Cyber Lip, Aldynes, Legend of Hero Tonma...*

74 ROLLING SOFTS
Les jeux du mois,
du hit déjà présenté sur une autre machine au flop insipide, en passant par la masse des softs moyens, médiocres et passables qui peuvent intéresser les passionnés d'un genre particulier.

86 CHALLENGE
Tetris et ses clones rient...
Ils rient d'un rire sardonique en observant les efforts fournis pour les vaincre ! *Tetris, Columns, Block Out, Welltris, Klax* et leurs cousins *Pipe Mania et Loopz* se font une concurrence acharnée pour vous rendre fou... Jean-Loup Jovanovic, hagard, a eu bien du mal à rassembler ses esprits pour taper son article !

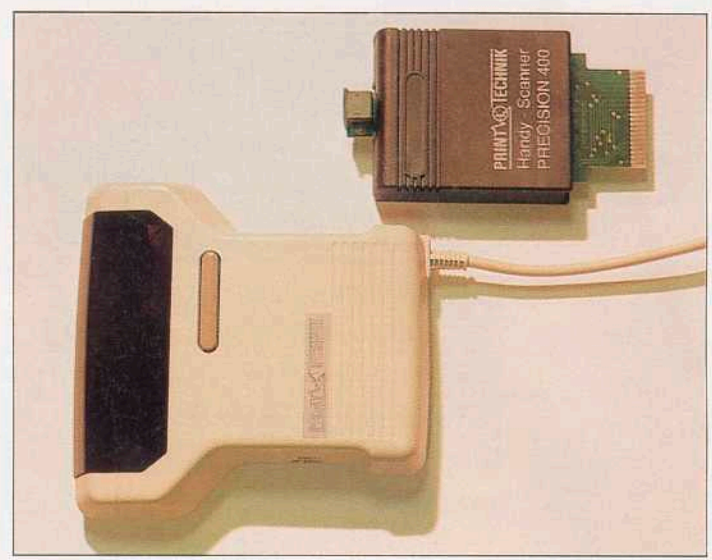
Ce numéro comporte un encart promotionnel non folioté entre les pages 34 et 37 et un encart abonnement non folioté entre les pages 68 et 71.

92 CREATION
PAO et *Mac*, c'est tout comme.

C'est tout comme, mais à condition de posséder un « gros » *Mac*. *Publish it ! Easy,* qui fonctionne même sur un *Classic*, remet en cause cet adage des temps modernes. Toujours sur *Mac*, *Typestyler* permet de jouer sur les lettres. L'*Atari ST*, avec *Calligrapher 2.1*, et l'*Amiga*, avec la version 1.3 de *Volumm 4D* et la version française d'*Amos*, ne sont pas oubliés.

96 DOSSIER
Les scans guettent les micros.

Sur *Amiga*, *PC* ou *ST*, les scanners à main roulent pour vous. Ce n'est pas une raison pour vous faire rouler. Jacques Harbonn s'est donc mis à rouler des mécaniques électroniques, pour expliquer le fonctionnement et faire le point sur ces petits outils, qui prétendent être aussi performants que les gros.



Le Handy Scanner Précision 400.

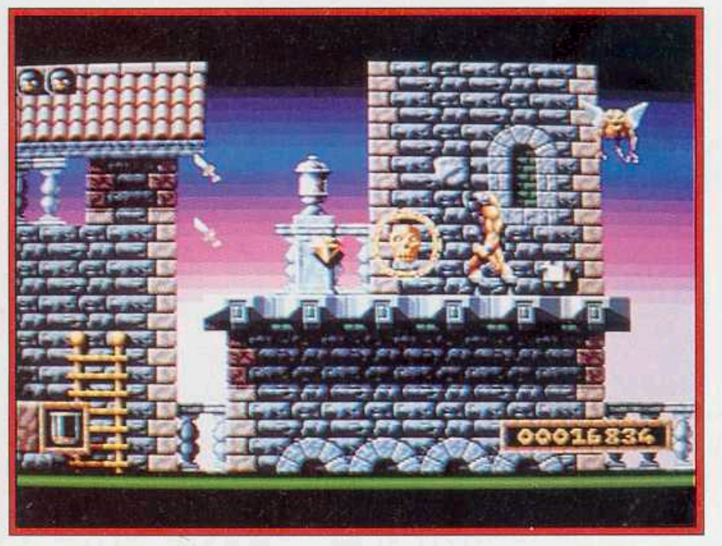
104 SOS AVENTURE
Bloqué dans les égouts,

il vous faudra de la perspicacité et de la vaillance pour vaincre les monstres dégoutants *d'Eye of the Beholder*. *Space Quest IV*, avec un scénario délirant où se téléscopent le temps et l'espace, est plus logique que ludique. Il faut être roublard et sans scrupule pour l'emporter dans la compétition politique : la preuve avec *Betrayal*, ou le machiavélisme appliqué à la micro !

110 MESSAGE IN A BOTTLE
Deux solutions complètes :

Patrick François et Sam sont finalement venus à bout de *Space Quest III* et vous offrent les résultats de leur voyage. Quant à *Loom*, ils s'y sont mis à huit pour terminer l'aventure. Alors, attachez vos ceintures, préparez votre souris et bon vent...

Gods : quand la réflexion colore l'action.



122 FORUM
Comment utiliser un anti-virus,

tout sur la *Megadrive*, des critiques à propos de *Pilotwings* sur *Super Famicom*, des précisions sur les cartouches et les cartes d'extension : ce ne sont là que quelques-uns des thèmes abordés.

126 TAM TAM SOFT
Toujours sur la brèche,

les journalistes de *Tilt* ne relâchent jamais leur effort pour en savoir plus. Voici les informations qu'ils ont recueillies en traînant chez les programmeurs, en écoutant aux portes des éditeurs ou en fouillant les poubelles des constructeurs...

128 SESAME
Rassemblez vos esprits.

Vous allez en avoir besoin ! Juju s'est adjoint les services de Jean-Loup Jovanovic (JLJ) pour une entreprise dantesque : une introduction à l'assembleur sur *PC*. Résultat : toute la rédaction est maintenant sous perfusion d'aspirine !

132 INDEX
Tous les hits de l'année,

les meilleurs jeux d'aventure, les solutions complètes et tous les logiciels de ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

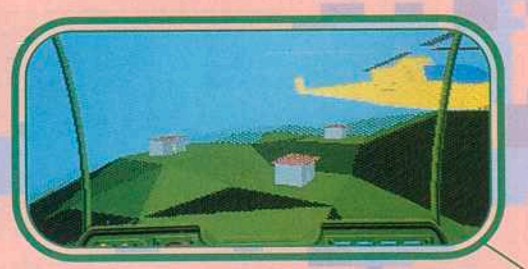
133 PETITES ANNONCES
Achats, ventes ou échanges,

les petites annonces gratuites de *Tilt* représentent le plus formidable marché de l'occasion micro-informatique en France. Jeux, machines ou contacts utiles, profitez-en !

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.

FLAMES O

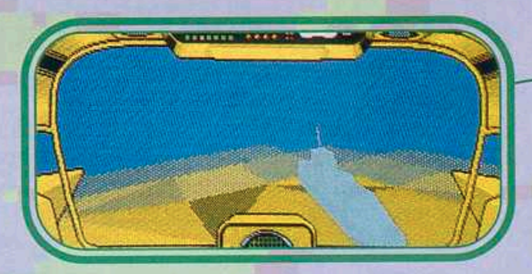
Flames of Freedom, la nouvelle superproduction des créateurs de Midwinter, vous offre une liberté totale. Liberté de choix, liberté d'action, liberté de mouvement. Un



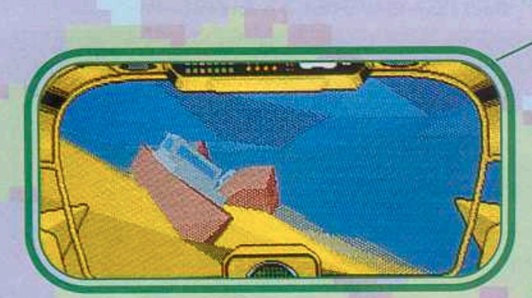
De village en village, luttez contre des adversaires farouches pour la maîtrise du ciel ou attaquez des cibles terrestres qui servent la cause de l'ennemi.



Les séquences nocturnes présentent une excellente couverture pour les déplacements et les opérations ultra-secrets. Seuls les phares de votre jeep vous éclairent.



La zone de jeu de trois millions de miles cubes n'est pas restreinte aux seules zones terrestres et aériennes. Sous l'eau, trois types de "sous-marin"vous permettent d'évoluer librement.



Cherchez toutes les embarcations ennemies pour les condamner à sombrer, là où la surface de l'océan est clairement visible d'en haut.



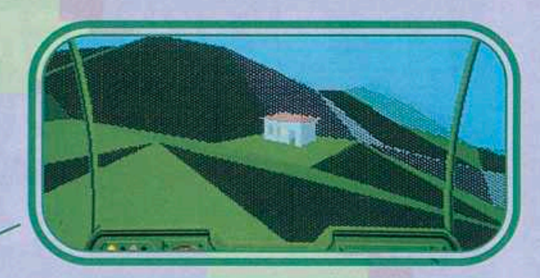
Les écrans présentés sont extraits des versions Atari ST. Le format des écrans réels peut être trés variable.

RAINBIRD MASTERS OF STRATEGY

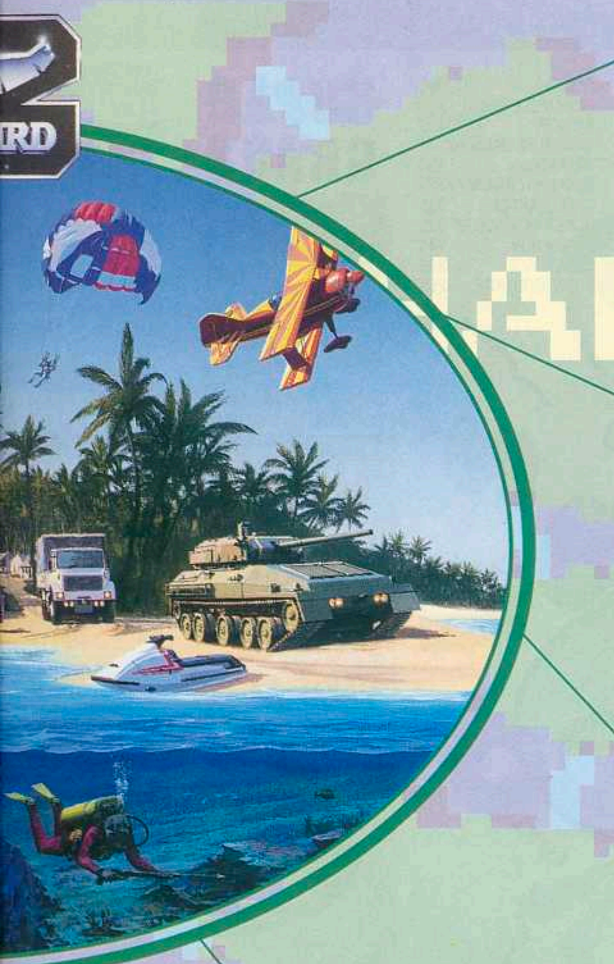
(Longueur: 1 000 miles X largeur: 1 000 miles X Hauteur: 15 000 pieds + (4 000 personnag

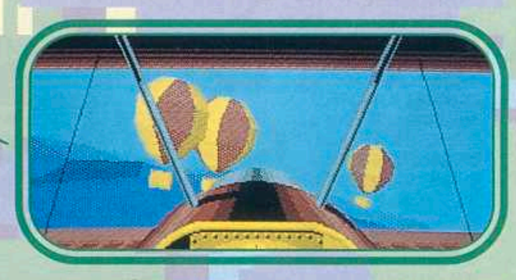
FREEDOM

environnement tridimensionnel plein de péripéties d'aventure et de stratégie. Il est facile d'y entrer... mais pour en sortir c'est une autre paire de manches!

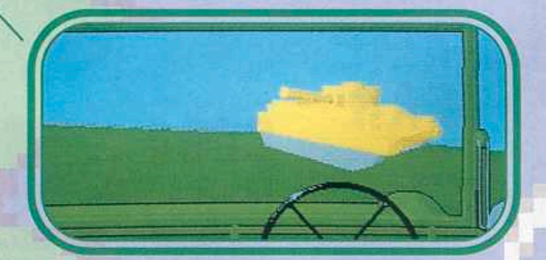


Un terrain tridimensionnel d'un million de miles carrés, créé par une technique fractale, entièrement éclairé et pour lequel vous disposez d'une carte précise, vous offre une arène de jeu, largement supérieure même à Midwinter I.





Survolez les quarante-et-une îles en hélicoptère, en zeppelin, en parachute, en fusée, où, comme ici en biplan ou en ballon; tous vous offrent des vues superbes du sol et de l'autre avion.



L'ennemi dispose d'une force de frappe gigantesque dirigée sur vous, à terre, dans les airs et sur mer et sa riposte à vos opérations ne se fait pas attendre.



Des fractales en mouvement constant recréent la surface de la mer qui vous ballote au gré des vagues lorsque vous nagez ou naviguez.

Flames of Freedom sera bientôt disponible sur Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.

US OFFRENT UNE LIBERTÉ TOTALE

22 moyens de transports X)= 3 000 000 de miles cubes d'Action, d'Aventure et de Stratégie

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 • Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00 • Métro Oberkampf

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H à 19H..

LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

MEGA-DRIVE



MEGADRIVE JAPONAISE	990
EN AVRIL COCONUT PROPOSE	
MEGA + 1 JEU	1190
MEGA + 2 JEUX	1390
MEGA + 3 JEUX	1590
SUPER PRIX A VOUS DE CHOISIR	
MEGA DRIVE FRANCAISE + 1 JEU	1890
JOYPAD SIMPLE	290
ARCADE POWER STICK	450
JOYSTICK XE 1 PRO	390
ADAPTATEUR 8 BITS	490
LIVRE DES SRCRETS	110
ALIMENTATION	150
CABLE PERITEL	150
NEW MICKEY 2	449
NEW BATTLE GOLFER	449
NEW DICK TRAIN	399
NEW AERO BUSTERS	449
NEW WRESTLE BOWL	399

NEW ADVANCED STRATEGY	499
NEW AMBITION OF CESAR	499
NEW COBRA COMMANDO	399
NEW DEVIL HUNTER	399
NEW BAHAMOOD	399
FIN AVRIL SUPER AIRWOLF	
FIN AVRIL VALIS 3	
ATOMIC ROBOT KID	449
ARNOLD PALMER GOLF FR	475
ALEXX KIDD	299
ALTERED BEAST	375
BATTLE SQUADRON	475
BASKETBALL	395
PAT RILEY BASKET GE	449
BATMAN	375
BURNING FORCE	375
BASEBALL STADIUM	399
CRACKDOWN	425
DICK TRACY	449
DARIUS	399
DANGEROUS SEED	425
DYNAMITE DUKE	395
DJ BOY	375
ELEMENTAL MASTER	425
ESWAT	375
FOOTBALL AMERICAN FR	475
FINAL BLOW BOXE	395
FORGOTTEN WORLDS	365
GAIN GROUND	425
GHOSTBUSTERS	365
GOLDEN AXE	365
GOULS N GHOSTS	449
HARD DRIVIN	425
HEAVY UNIT	425
HELLFIRE	375
INSECTOR X	380
KEN	375
LAKERS VS CELTICS FR.	449
MICKEY	399
MONSTERLAIR	425
MUSHA ALESTE	425
MAGICAL HAT	425
MYSTIC DEFENDER	369
MONACO GP	380
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	375
PHANTASY STAR 2	450
POPULOUS	445
RINGSIDE ANGEL	425
RAINBOW ISLAND	445
SUPER VOLLEY BALL	399
SWORD OF VERMILLION FR	599
SHADOW BLASTERS	449
SWORD OF SODAN	449
STAR CRUISER	425
SHADOW DANCER	445
STRIDER	445
SHINOBI	369
SUPER MASTER GOLF	375
TRAMPOLINE TERROR	399
TECHNOCOP FR	449
THUNDERFORCE 3	395
THUDERFORCE 3 GE	449
VOLFIELD	449
WORDL CUP SOCCER	299

GAME-GEAR



CHASE HQ	245
PSYCHIC WORLD	245
PENGO	245
SOKOBAN	245
G LOCK AIR COMBAT	245
WONDERBOY	245
ZAN	245
GAMEGEAR + 1 JEU	1290
MONACO GP	245
COLUMS	245
DRAGON CRYSTAL	245

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER	325
ALEX KID IN SHINOBI WORLD	325
ALTERED BEAST	295
AMERICAN BASEBALL	295
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
BASKETBALL KNIGHTMARE	295
BATTLE OUT RUN	325
BOMBER RAID	295
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHASE HQ	325
CHOPLIFTER	285
CLOUD MASTER	295
COLUMNS	285
CYBER SHINOBI	325
CYBORG HUNTER	295
DOUBLE DRAGON	325
ROCKY	295
SCRAMBLE SPIRIT	295
SHINOBI	325
SHOOTING GALLERY (PHASER)	255
SLAP SHOT (HOCKEY)	325
SPELLCASTER	325
SUPER MONACO GP	325
TEDDY BOY	149
TENNIS ACE	325
THUNDERBLADE	295
DOUBLE HAWK	325
DYNAMYTE DUX	325
ESWAT	295
FIRE & FORGET II	325
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTERS	295
GOLDEN AXE	325
GOLFAMANIA	295
GOLVELLIUS	325
GREAT VOLLEYBALL	285
JOE MONTANA FOOTBALL	345
KING QUEST	325
MICKEY MOUSE	325
MIRACLE WARRIOR	395
OPERATION WOLF	325
PAPERBOY	325
PHANTASY STAR	325
PROMO ALIEN SYNDROME	395
PROMO BLADE EAGLE 3D	149
PROMO FANTASY ZONE III	149
PSYCHO FOX	325
QUARTET	295
R TYPE	325
RAMBO III (PHASER)	325
RAMPAGE	295
RASTAN	295
RC GRAND PRIX	325
TRANSBOT	149
ULTIMA IV	325
VIGILANTE	325
WONDERBOY	285
WONDERBOY II	295
WONDERBOY III	325
WORLD GRAND PRIX	99
WORDL SOCCER 90	325
YS	395
ZILLION II	285

SUPER GRAFX



CORE GRAFX



GT TURBO



CORE GRAFX + 2me MANETTE + QUINTUPLEU + 1 JEU	12
PC ENGINE COMPLETE	9
PC ENGINE + CD ROM 2	36
SUPER GRAFX + 1 JEU	17
CD ROM 2 + 1 JEU	27
GT TURBO EXPRESS + 1 JEU	24
JOYSTICK BX	1
JOYPAD NEC	1
JOYSTICK XE 1 PRO	6
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	1
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	2

"DICK TRACY" DISPO SUR MEGADRIVE

T-SHIRT COCONUT

TAILLE T1 PETIT
TAILLE T2 MOYEN
TAILLE T3 GRAND



PASSEZ VOS COMMANDES, APPELEZ CHARLOTTE AU :

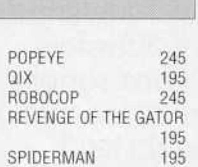
67 58 58 88

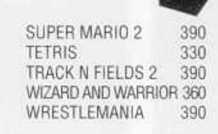
OU ÉCRIVEZ À :

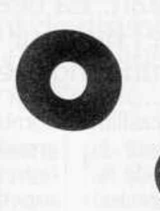
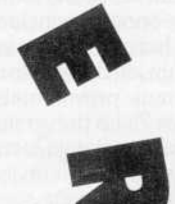
COCONUT
C/C LE TRIANGLE - 34000 MONTPELLIER

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

A VOUS DE JOUER






FINAL MATCH TENNIS	340
new OVERRIDE	340
new JACKIE CHAN	340
new BULL FIGHT	250
new KADDASH	340
AERO BLASTER	290
ALICE IN WONDERLAND	340
AFTER BURNER 2	290
BURNING ANGEL	340
BATMAN	290
BOMBER MAN	290
CYBERCOMBAT	340
CHAMPION WRESTLER	340
CHASE HQ	390
DEAD MOON	340
DARK LEGEND	290
DEVIL CRASH	290
DIE HARD	290
DOWNLOAD	340
DUNGEON EXPLO	390
FINAL BLASTER	340
F1 CIRCUS	290
F1 TRIPLE BATTLE	390
GONOLA SPEED	340
HURRICANE	390
KLAX	375
KICKBALL	290
LEAGUE BASEBALL 3	290
MARCHEN MAZE	340
NEW ZEALAND STORY	290
NINJA SPIRITI	290
OPERATION WOLF	290
OUTRUN	290
PARASOL STAR	340
POWER DRIFT	390
RABIO LEPUS	290
SAINT DRAGON	340
SHINOBI	390
SUPERSTAR SOLDIER	390
VIGILANTE	390
VIOLENT SOLDIER	290
TOYSHOP BOYS	340
THUNDERBLADE	350
W RING	290
ZIPANG	290
CD AVENGER	390
CD ALTERED BEAST	390
CD CRAZY CAR	390
CD DEATH BRINGER	390
CD FINAL ZONE 2	390
CD GOLDEN AXE	390
CD JB MURDER	390
CD LEGION	390
CD RED ALERT	390
CD SIDE ARMS	390
CD SUPER DARIUS	390
CD VALIS 3	390
CD WONDERBOY 3	390
CD YS	390
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	449
SG GOULS N GHOSTS	449
SG GRAND ZORK	449
SG SUPER DARIUS	449

GAME-BOY





GAMEBOY	590
GAMEBOY + 3 JEUX	980
LIGHTBOY	275
SACOCHE	195
GAME LIGHT	150
ALLEYWAY	190
BUGS BUNNY	245
BURGER TIME	245
BASKET IN YOURE FACE	245
BATMAN	245
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
BUBBLE GHOSTS	245
BATTLE PING PONG	245
CHESSMASTER	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
DRAGON LAIR	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	245
DUCKS TABLES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	245
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	245
GARGOYLES QUEST	195
GREMLINS 2	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
LOCK N CHASE	245
`LODE RUNNER	240
KEN NORTH	240
MILKY WAY	245
MICKEY	240
MONSTERTRUCK	245
MOTORCROSS	245
MERCENARY FORCE	245
MEMESIS	245
NINJA TRURTLES	245
PAPERBOY	245
POWER RACER	245
POPEYE	245
QIX	195
ROBOCOP	245
REVENGE OF THE GATOR	195
SPIDERMAN	195
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	240
SOCCER BOY	240
SOLARSTRIKER	195
MARIOLAND	195
TENNIS	195
TOWER OF TRUAGER	245
WAREHOUSE MAN	245
WRESTLING	245
WIZARD AND WARRIOR	195

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NES	690
BAYOO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGONN 2	425
DOUBLE DRIBBLE	360
DRAGONBALL	390
FIGHTING GOLF	425
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2	360
IKARI WARRIOR	390
KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MACH RIDER	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PINBALL	340
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH N ATTACK	360
RYGAR	390
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON S QUEST	390
SKATE OR DIE	390
SOCCER	290
SOLOMON S KEY	330
SUPER MARIO 2	390
TETRIS	330
TRACK N FIELDS 2	390
WIZARD AND WARRIOR	360
WRESTLEMANIA	390

LYNX




CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX	990
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	290

NEO-GEO

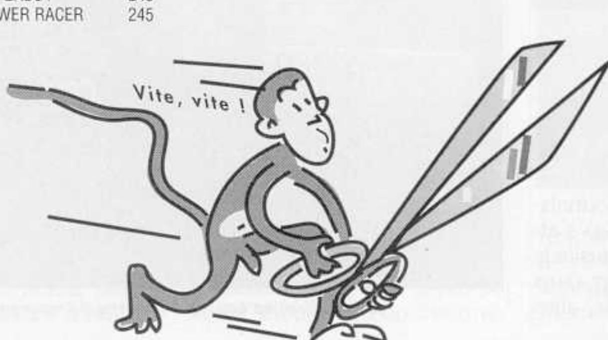


NEO-GEO COMPLETE	3490
ADAPTATEUR 110-220	390
JOYSTICK NEO-GEO	390
MEMORY CARD	190
BURNING FIGHT	1890
BASEBALL	1990
CYBERLIP	1290
GOLF	1990
JOY JOY KID	1790
KING OF MONSTER	1890
MAHJONG	1790
MAGICIAN LORD	1290
NAM 75	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1490

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120
BOXING	149
CALIFORNIA GAMES	199
CHOPPER COMMAND	149
COMMANDO	199
DESERT FALCON	180
DOUBLE DRAGON	199
ENDURO	149
F14 TOMCAT	199
GALAXIAN	120
GHOSTBUSTER	130
KUNG FU MASTER	199
MARIO BROS	149
MIDNIGHT MAGIC	120
MOON PATROL	120
MOTO RODEO	180
OFF THE WALL	180
POLE POSITION	120
PRO WRESTLING	149
Q BERT	120
RADAR LOCK	180
RAMPAGE	195
REAL SOCCER	130
REAL TENNIS	120
RIVER RAID	190
ROAD RUNNER	180
SKATE BOARDING	149
SPRINT MASTER	169
SUMMER GAMES	190
WINTER GAMES	190

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ______________________

ADRESSE ______________________

VILLE ____________ CODE POSTAL ____________

Tél ______________________

N° Carte Bleue ____________ Date d'expiration /

Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F
* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :
- ☐ chèque bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Mandat -lettre
- ☐ CB
- ☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)



Indiana Jones IV : The Fate of Atlantis

Indy et son fouet se retrouvent face aux nazis pour une nouvelle aventure qui va les mener sur les traces de l'Atlantide, ce continent autrefois englouti par l'océan. La beauté des graphismes, une ambiance sonore exceptionnelle et l'humour des situations devraient en faire un succès, même si aucun long métrage ne vient soutenir la sortie du jeu.

Indy revient sur *PC* ! Lucasfilm Games nous annonce pour la rentrée le quatrième épisode de ses aventures ou, plus précisément, le second jeu dont il sera le personnage principal. Cette fois-ci, Indiana Jones ne sera donc qu'un jeu d'aventures, aucun film n'étant prévu (mais sait-on jamais ?). La préversion que j'ai pu essayer est déjà bien avancée, et laisse entrevoir un jeu exceptionnel. Les écrans sont encore incomplets et certaines possibilités sont limitées, mais le programme est jouable et, je doit le dire, déjà passionnant. Les graphismes MCGA sont somptueux (il suffit de regarder les photos), les gags nombreux et l'histoire d'une grande complexité. L'introduction, très réussie, est digne d'une superproduction. Elle est accompagnée d'une musique de circonstance (le thème des films, bien sûr !) qui utilise le petit haut-parleur du compatible *PC* en fausse multivoie, avec un bonheur rarement rencontré (sauf avec *Bard's Tale II*).

Les cartes sonores sont bien entendu reconnues, et la qualité de la musique est là aussi excellente. Pour l'instant, seule l'introduction est sonorisée, mais connaissant Lucasfilm on peut déjà s'attendre à une ambiance musicale exceptionnelle. Vous aurez, dans la peau d'Henry Jones Jr, alias Indiana Jones, à voyager en ballon, en sous-marin, à dos de chameau... L'atmosphère « légère » des films est très bien rendue, et cela nous donne un jeu qui ne se prend pas au sérieux.

Le but de l'aventure est de découvrir les secrets qui entourent l'Atlantide, dont les nazis veulent s'emparer. Vous serez accompagné dans vos recherches par une très belle archéologue... qui, comme d'habitude, vous en veut à mort au début de l'aventure ! Mais je ne vous en dis pas plus, sinon que le jeu s'annonce encore meilleur qu'*Indiana Jones III*, qui était déjà exceptionnel. Si la version définitive tient ses promesses, il fera sans nul doute le bonheur des amateurs du jeu d'aventure avec un grand « A ».

Jean-Loup Jovanovic



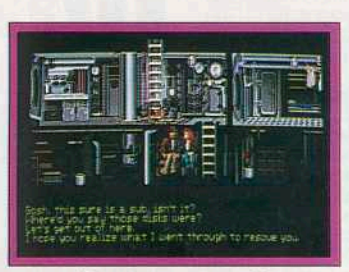
Une balade en ballon.



Les plans du jeu sont conçus comme des plans de cinéma.



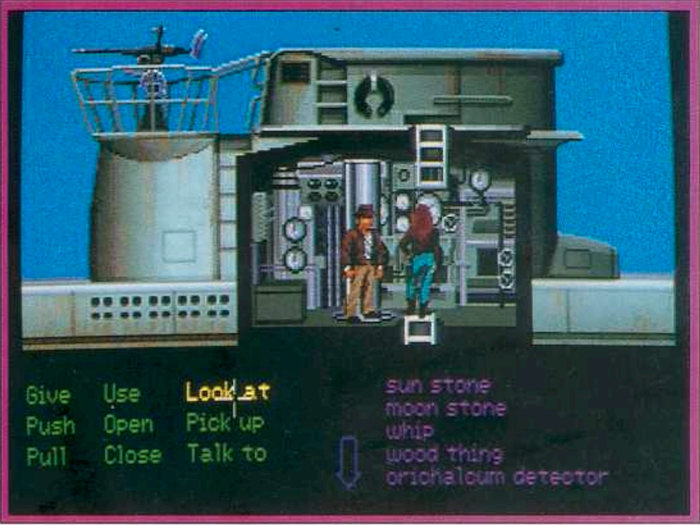
Encore des grottes !



Voyage en sous-marin.



Au début du jeu, rencontre avec l'héroïne...



Indy et sa copine à l'entrée du sous-marin.

diaires, qui devraient être au nombre de trois, sur terre, dans les airs et dans l'eau.
Ma première impression est très favorable, le programme garde ses qualités et gagne un coté réflexion très agréable. *Nebulus II* devrait tout d'abord être disponible sur *Amiga*, courant avril... Les autres versions devraient suivre rapidement.

Jean-Loup Jovanovic



Plein de fantaisie, Nebulus II est aussi plein de surprises.

Nebulus II

Le premier Nebulus avait obtenu un Tilt d'or. De prime abord, le second est bien parti pour suivre l'exemple de son prédécesseur...

Reprenez un bon jeu, qui a connu en son temps un succès retentissant sur de nombreuses machines, ajoutez-lui de multiples options et des graphismes encore meilleurs et vous entrez dans la course aux Hits. C'est la recette qu'a suivi Hewson avec *Nebulus II*, et ma foi cela lui réussit fort bien ! Pogo est de retour, dans des tours encore plus grandes, encore plus complexes et dans des décors encore plus fouillés ! Le petit bonhomme marche, saute, monte les habituels ascenseurs ou tire sur les monstres et les mécanismes, avec la maniabilité qui a fait la réputation du premier épisode. Les portes qui lui permettent de passer d'un côté à l'autre des tours sont toujours là, mais certaines sont fermées à clef ! De nombreuses nouveautés viennent relancer, si besoin était, l'intérêt de ce jeu. Les plates-formes mobiles sont non seulement verticales, mais aussi horizontales. Certaines disparaissent après utilisation, d'autres fonctionnent automatiquement, les téléporteurs ont fait leur apparition... Vous trouvez de temps en temps des paquets cadeaux qui vous permettent de choisir un « bonus » : clef (pour ouvrir certaines portes), aimants, chaussure à réaction, *jet-packs*, œil « qui voit tout » (j'avoue n'en avoir pas encore compris l'utilisation)... chacun permet de se sortir d'une situation différente.
De nouveaux et très nombreux ennemis font leur apparition avec, par exemple, des bouteilles de soda et des ballons explosifs très jolis mais particulièrement meurtriers. Les graphismes sont superbes, très colorés et la rotation des tours nous permet d'admirer un très beau scrolling sur plusieurs plans.
Hewson annonce à ce propos cinquante images par seconde, ce qui explique la fluidité remarquable de l'animation. Du grand art ! Le jeu, qui nous avait été annoncé il y a déjà quelques mois, est pratiquement terminé et j'ai pu jouer normalement aux deux premiers niveaux. Je n'ai pas pu voir les shoot-them-up intermé-



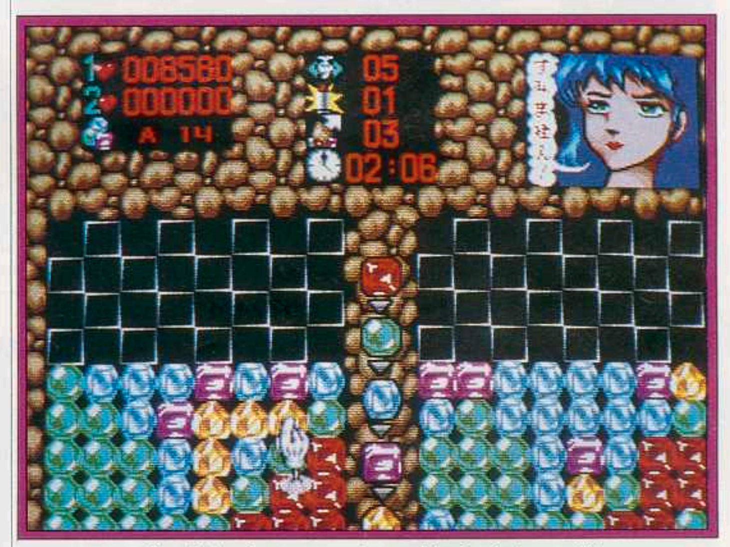
Pogo court comme un dératé.

Gem X

Des pierres précieuses qui changent de couleur à volonté avant de disparaître : un jeu de combinaisons très intuitif en fort agréable compagnie...

Demonware veut concurrencer les éditeurs japonais sur leur terrain, sous le label Kaiko. Il nous propose un jeu d'action/stratégie sur *Amiga*. La version de *Gem X* qui m'a été présentée est pratiquement achevée, et devrait sortir très rapidement.
Gem X est un jeu de réflexion qui ressemble graphiquement à *Puznic* : deux écrans côte à côte contiennent des gemmes de différentes couleurs. Le principe est en revanche totalement différent. En cliquant au joystick ou à la souris sur une gemme, vous changez sa couleur et celle des pierres avoisinantes, le but étant de faire des combinaisons dans un temps limité. Certaines combinaisons font disparaître certaines pierres, d'autres vous donnent des bonus ou vous permettent d'accéder à des niveaux cachés. Les tableaux ne durent que très peu de temps, une minute tout au plus. Heureusement, quatre cents niveaux vous seront proposés.
Ajoutons à cela que le jeu est présenté par de charmantes héroïnes de dessins animés japonais très joliment animées, qui vous accompagnent tout au long du jeu de leurs digitalisations vocales. Ce sont de loin les plus belles (les digitalisations !) qu'il m'ait été donné d'entendre sur *Amiga* ou tout autre ordinateur ! Gagnez et elles vous complimentent, perdez et elles se lamentent. Gadget ? Sans doute, mais c'est quand même bien agréable... Le graphisme est bien fait, la gestion très facile et le jeu à deux s'annonce passionnant.

Jean-Loup Jovanovic



« Que j'aime les gemmes ! » semble dire la jeune fille.


Il faut faire très vite !



Battle Isle

Le nerf de la guerre, c'est l'énergie. *Battle Isle* part de ce concept moderne pour bâtir un wargame qui paraît être à la fois simple et complexe.

Va-t-on enfin voir arriver un wargame à la fois simple dans son utilisation et complexe dans sa stratégie ? *Battle Isle* présentera peut-être ces caractéristiques qui avaient fait de *Full Metal Planete* un Tilt d'or. Permettant de jouer à deux, l'un contre l'autre ou contre l'ordinateur, il propose une guerre technologique (avec sous-marins, avion, hélicoptères...) dont le but est de s'approprier les sources énergétiques.
Chaque parti dispose d'un quartier général et, s'il est capturé ou s'il manque d'énergie, la fin de la partie est automatique. Des usines et des dépôts sont répartis sur la carte (à cases hexagonales classiques), et permettent respectivement de construire ou de réparer ses unités. Il est possible de bâtir des dépôts, mais la position des usines est définie au début du jeu et, si elles sont détruites, il n'est plus possible d'en édifier de nouvelles.
Les différentes options de ce jeu semblent très complètes, et le « réalisme » fouillé. Par exemple, seul un hélicoptère peut occuper une base de forage (c'est-à-dire une usine) en haute mer ; il est possible de déposer des mines – et de déminer – ou d'effectuer des débarquements, mais seulement avec des engins spécifiques.
Le type de terrain (montagnes, routes, forêts...) entre en ligne de compte aussi bien pour les déplacements que pour le calcul des rapports de force. Les mouvements sont originaux : lorsque vous déplacez une unité, elle va instantanément à sa destination, mais est alors immobilisée (elle ne peut pas combattre) jusqu'à ce qu'elle ait récupéré le temps correspondant à son déplacement. Cela en fait une proie facile pour l'ennemi, qui peut attaquer sans risque de représailles. L'énergie est l'élément vital de ce wargame, et il est important de prendre rapidement le contrôle des sources de ravitaillement.
Les graphismes semblent très bons et particulièrement lisibles et, dans le jeu à deux, l'écran est séparé verticalement pour que les joueurs puissent voir leurs pièces simultanément. Reste à savoir si l'interface sera aussi agréable que prévu. Date de sortie non communiquée

Jean-Loup Jovanovic

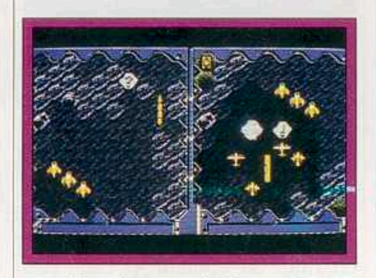
Un véhicule de terrain.



La destruction des usines est définitive.



Formation en vol.



Deux joueurs s'affrontent.

Tentacle

Une araignée sympathique, c'est plutôt rare et étonnant. Mais tout arrive, puisque le héros de *Tentacle* est un arthropode véloce.

Millenium nous présente *Tentacle* où vous contrôlez une araignée qui se déplace sur un lacis de branchages, et doit détruire des envahisseurs. Le jeu est introduit par une présentation superbe, où l'on voit un vaisseau survoler une planète, et déposer une petite boule (l'araignée) dans une forêt « préhistorique ». Votre araignée devra voyager dans le temps pour débusquer les ennemis. Toutes les époques de la planète devront être successivement « nettoyées ».
La version qui m'a été confiée ne comportait aucun ennemi, et ne m'a permis de juger que des déplacements de notre petite araignée. Mais quels déplacements !
Votre bestiole repose sur quatre boules qui suivent le dessin des branchages, si bien que seuls ses mouvements latéraux peuvent être amples. Vous êtes relié à ces boules de façon élastique, et chaque déplacement provoque des mouvements de pendule incontrôlables et assez déroutants au premier abord. Si vous arrivez



Arrivée du vaisseau spatial.



Les plans sont dignes d'un film de science-fiction.

dans une zone de « moindre résistance » (où il y a moins de branchages), votre araignée file à une vitesse vertigineuse pour ne s'immobiliser que bien plus loin. C'est très, très dur à manier !
Le scrolling multidirectionnel sur plusieurs plans est d'une rapidité et d'une fluidité exceptionnelles. Du jamais vu, même sur *Amiga*, pourtant bien fourni en ce domaine. L'araignée est capable de tirer dans toutes les directions avec diverses armes. Reste à découvrir les monstres et éventuels bonus, et à voir si l'ajout des sprites ne ralentira pas ces défilements qui sont pour l'instant vraiment superbes. Date de sortie non communiquée.

Jean-Loup Jovanovic



L'araignée se déplace.

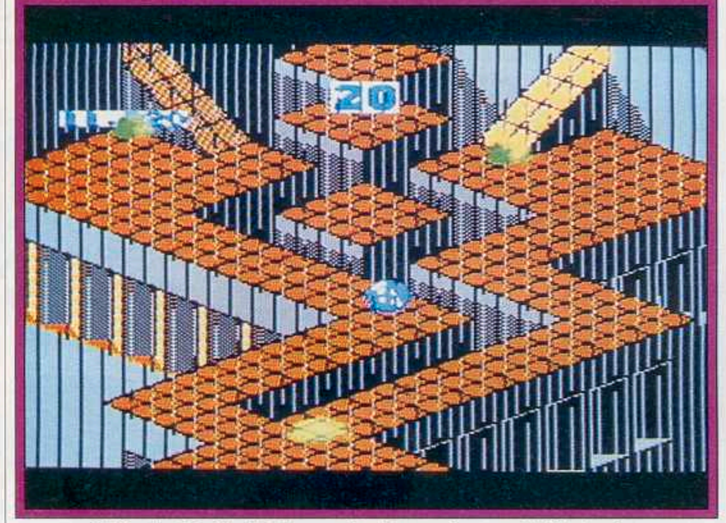
NES beaux et NES laids

La console huit bits de Nintendo, déjà bien fournie en jeux, reçoit l'appoint de grands « standards » de la micro : *Marble Madness, California Games,* d'énormes succès, et *Digger,* un jeu qui rappelle le fameux *Boulder Dash.*

Milton Bradley, le fabricant de jouets bien connu, s'apprête à lancer en France cinq jeux pour la console Nintendo adaptés de versions américaines. On devrait les voir en septembre dans les boutiques de l'Hexagone. Voici les trois premiers. Le quatrième, *Time Lord,* est un beat-them-all qui ne manque pas d'attrait malgré son peu d'originalité. Le dernier, *Corvette ZR-1 Challenge* fera l'objet d'une présentation dans un prochain numéro.

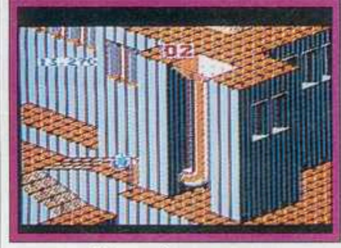
MARBLE MADNESS

Marble Madness n'est plus à présenter. Après son énorme succès sur bornes d'arcade, de nombreuses versions micro ont vu le jour. La boule bleue que vous dirigez dévale pentes et sentiers dans un décor futuriste représenté en perspective.



L'illustre Marble Madness adpaté pour la console Nintendo.

Bien sûr, plusieurs ennemis vous font obstacle. Boule noire tamponneuse, sangsues vertes sauteuses, slim désintégrateur et j'en passe.
Chaque fois que vous « mourez », c'est-à-dire que vous sortez de la piste ou tombez hors de l'écran, il vous faut un petit moment pour réapparaître et reprendre vos esprits. Et, comme le temps est décompté, cela n'arrange pas les choses.
Vous rencontrez également sur votre chemin des tunnels – matérialisés par de gros tuyaux – qui vous permettent de passer directement d'un endroit à un autre du tableau. Mais, revers de la médaille, le chemin qui vous restera à parcourir sera le plus souvent encore plus difficile et les précieuses secondes que vous avez économisées grâce au « tuyau » vous seront vite reprises.
Avec un peu d'entraînement, on arrive assez vite à manipuler la boule bleue comme on le désire. De plus, la réalisation est assez



Niveau 2 en cours.

soignée, compte tenu des capacités de la machine et de la difficulté croissante des tableaux. Mais le plus frustrant, c'est que lorsque le compteur arrive à zéro, la partie s'achève. Pas d'instruction « continue », il faut tout recommencer !

CALIFORNIA GAMES

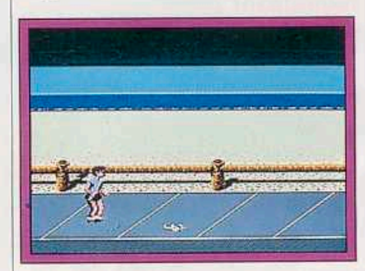
Au programme de cet autre titre bien connu, pas moins de six épreuves vous attendent : skate-board, surf, footbag, VTT, roller-skate et frizbee. Vous avez plusieurs possibilités : vous lancer dans la compétition et subir toutes les épreuves, en sélectionner certaines, ou encore vous contenter de vous entraîner.
Commençons par le skate-board. Sur une piste en U, il vous faut réaliser le plus de figures possible pendant le temps imparti. *Kick turn, hand plant* et *aerial turn* sont vos armes.
Le *kick turn* ou simple demi-tour est le plus facile car il se fait sans trop d'élan. Le *hand plant* ou retourné sur une main est un peu plus compliqué et l'*aerial turn* ou demi-tour aérien demande, lui, une bonne synchronisation. Il vous faut appuyer sur le bouton au bon moment…
Rien à dire sur le surf. Le graphisme est moche et ne donne pas envie de s'y attarder.
Le footbag est un sport bien américain qui consiste à faire des dribbles avec une balle au lieu d'un ballon.
Têtes, coups de pied et coups de genou sont à votre disposition, mais là aussi il vous faut faire toutes sortes de figures, c'est-à-dire des combinaisons entre la tête et les jambes pour gagner le maximum de points. Rigolo et de loin l'épreuve la plus facile.
Le VTT « bénéficie » des graphismes les moins réussis de tout le jeu, surtout lorqu'on s'étale sur le sol après une chute : on ressemble à une crêpe ! Vous devrez éviter les obstacles qui parsèment votre chemin, mais la profondeur est tellement mal rendue qu'il est difficile de les localiser avec exactitude. Dans l'épreuve de roller-skate, le problème est le même. Mais l'animation est bien plus réaliste et il est plus évident de sauter les obstacles en patins qu'à vélo.
Enfin, la dernière épreuve ne manque pas d'originalité puisqu'il s'agit, d'une part, de lancer un frizbee en conciliant vitesse et angle de tir et, d'autre part, d'effectuer la réception en levant la main ou en plongeant carrément sur le disque.
Si dans l'ensemble, les graphismes sont très moyens, l'originalité des épreuves rattrape cette cartouche. Une épreuve sur deux est enthousiasmante et on passe vraiment du chaud au froid entre chacune d'elles.



L'épreuve de frizbee.



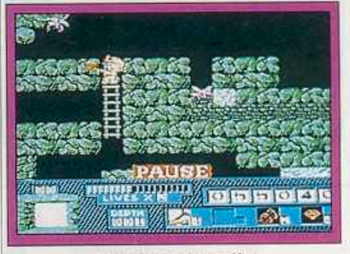
Les épreuves sont d'un intérêt très inégal.



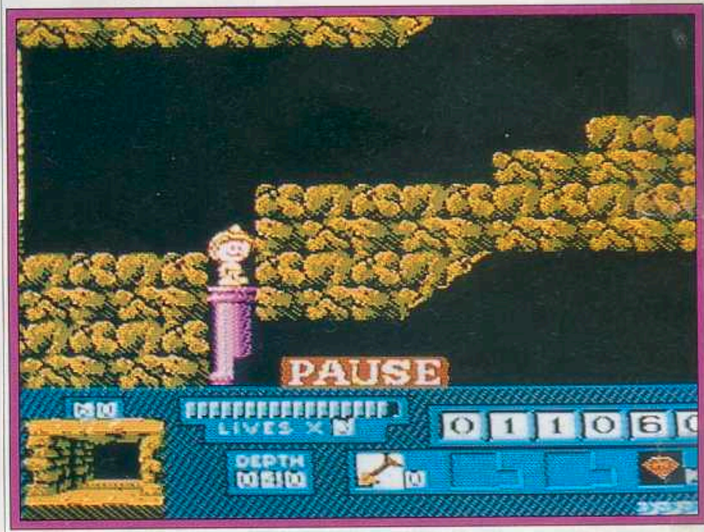
Prêt au départ ?

DIGGER, THE LEGEND OF THE LOST CITY

Amateurs de *Boulder Dash*, approchez ! Digger, un brave petit mineur s'en va à la recherche de joyaux disséminés dans de nombreuses cavernes.
Les armes dont vous disposez ? Principalement une pelle, qui vous sert à creuser et à vous débarrasser de vos ennemis. Car insectes volants et rampants sont de la partie. Attention cependant à ne pas frapper les rochers qui se feraient un plaisir de vous écraser !
Mais sur votre chemin, vous trouvez, comme par hasard, des tas de pierres que vous pourrez jeter contre vos poursuivants – je préfère pourtant leur taper dessus avec la pelle – de la dynamite pour faire sauter les murs qui se dressent devant vous et des échelles pour vous permettre de descendre plus en profondeur dans la caverne, sans risquer un saut mortel.
Les joyaux, eux, se monnaient contre des bâtons de dynamite, des échelles ou des pierres supplémentaires. Encore faut-il découvrir la ville où vous marchanderez ces biens ! Et ce n'est pas fini : le but du jeu est de traverser toutes les cavernes en passant de l'une à l'autre par une porte qui ne reste ouverte que 60 secondes.
En début de tableau, il faut passer sur un pilier qui actionne son ouverture. Si elle se referme avant votre passage, vous êtes bon pour retourner au pilier. Le premier tableau vous aidera à bien comprendre le principe, car comme il est dit dans la notice : « la première caverne est petite et simple, elle est spécialement conçue pour vous montrer les bases du jeu dans chaque caverne ». Voilà qui est clair.
Par ailleurs, celles-ci sont séparées par des tableaux-bonus où il faut aller très vite, sans réfléchir, le but étant d'accumuler le plus de joyaux possible. Vous ne risquez donc pas de vous endormir sur vos lauriers et devez rester vigilant tout le long du jeu, au demeurant très prenant.
La progression de la difficulté est bonne et la musique bien « prise de tête » comme dit Acidric – elle monte en aigus au fur et à mesure que la porte se referme. Réflexion, mémoire, rapidité d'action font de cette cartouche la meilleure parmi celles que MB nous prépare. David Téné



L'appel à la pelle.



Un mineur qui n'est pas sans rappeler un certain « Boulder Dash ».


BRAT
LES AVENTURES D'UN SALE GOSSE
Une nouvelle forme de dialogue :
* des news
* des jeux
* des cadeaux
* des infos ...
36 15 UBI
IL CHERCHERA LA BAGARRE
SUR VOTRE AMIGA OU VOTRE ST
Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL - Tél. (16-1) 48 57 65 52
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.
FOURSFIELD
©1991 TARANN LTD
IMAGE WORKS





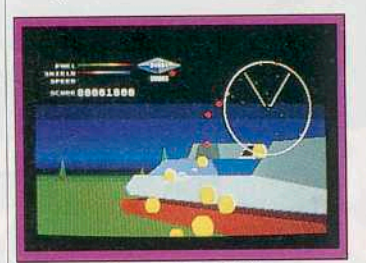
Alive, Vector Hawk, Booly et les autres...

Aventure et stratégie, action et simulation, on trouve de tout chez *Impulze-Zeppelin, Idea* et *Lankhor*. Si les jeux valent ce qu'on en voit, l'été sera très chaud. Chez *Loriciel*, trois nouveautés vont arriver : *Booly, Guardians* et *Logical*. Réflexion et stratégie sont les maîtres mots pour ces trois jeux. Il n'y a pas que les Japonais qui bossent !

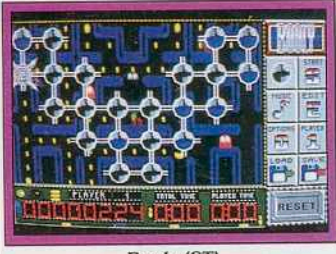


Guardians, un nouveau Loriciel (ST)

IMPULZE/ZEPPELIN, édite ***Vector Hawk.*** distribué par Ubi Soft. Ce jeu d'action/statégie jouit d'une mise en scène 3D de qualité. Votre vaisseau, manié à la souris, repère l'ennemi grâce à la chaleur dégagée par les appareils et use de bouclier et missiles. Sortie prévue sur *Atari ST* et *Amiga* en avril.



Vector Hawk (ST)



Booly (ST)

IDEA : prévoit pour avril sur *Amiga* un nouveau jeu d'action et plates-formes/beat-them-all, ***Dragon Fighter.*** Avant d'accéder au trône, vous devrez combattre des ennemis de toutes sortes à dos de dragon. Un superbe paysage pour cette version *Amiga* qui sera accompagnée, nous l'espérons, d'une animation souple et précise. La stratégie sera bien sûr présente.

F1 GP Circuits est une course de Formule 1 sur circuit. La vue aérienne de la piste devrait faciliter le pilotage, quitte à perdre un peu de réalisme. Il vous faudra aussi réparer votre bolide. Attendu en avril sur *Amiga, Atari ST* et *Commodore 64.*



Outzone (ST)

LANKHOR : développe deux nouvelles aventures l'une sur *CPC*, l'autre sur tous les formats. ***Alive*** vous place aux commandes du F49 pour un plongeon dans l'enfer. L'univers de l'infâme Necarex offre un décor typique qui ressemble fort à celui des aventure/texte sur *CPC*. La souplesse du maniement des icônes ou des menus déroulants, l'orientation du personnage à la manière de *Dungeon Master* et la complexité du scénario feront-ils de cette nouvelle mission un hit de l'aventure ?

Sur *ST* cette fois, Lankhor développe pour mai/juin 1991 un shoot-them-up qui allie action et réflexion, il s'agit d'***Outzone***. Le décor offre une convaincante superposition de plans. Et le jeu semble suffisamment rapide et souple pour ce qui est de l'animation des multiples sprites. Face à l'aspect classique de la partie shoot-them-up, ce titre offre un « plus » stratégique. La bande son de la démo fournie est, de même, convaincante.

Loriciel nous annonce **Booly,** un jeu de réflexion inspiré à la fois de *Swap* et de *Quadrel*. Sur l'écran se trouvent des formes (pour l'instant je n'ai vu que des carrés...) de deux couleurs différentes, le bleu et le gris. Si vous



Alive (CPC)

cliquez sur une de ces formes, elle se retourne et change de couleur, bientôt suivie d'autres objets. Le but est d'uniformiser la couleur des cases en temps limité. Les graphismes semblent bons mais je n'ai pas pu juger du reste... Sortie prévue en avril/mai. Toujours chez Loriciel, **Guardians**, un jeu d'action/stratégie particulièrement original. Dans une pièce en 3D, une à trois petites boules, les Triffids, rebondissent sur des murs troués et risquent de partir à l'aventure... Vous allez devoir réparer ce mur, tout en empêchant les petites boules de quitter la pièce. Un système de classement (comme dans *Disc*) vous permettra de devenir *Guardian Champion*. Trois niveaux de difficulté seront disponibles. *Guardians* doit sortir en mai sur *ST, Amiga, PC* tous écrans (sauf Hercules) et *CPC*.

Logical est un jeu d'action-stratégie passionnant. Des boules de couleur se déplacent dans des conduits, et tombent dans des disques percés de quatres trous. Vous devez faire tourner ces disques de façon à former des quatuors de même couleur, qui disparaissent alors, laissant la place à d'autres boules. *Logical* pourrait devenir un classique.

Olivier Hautefeuille
Jean-Loup Jovanovic

Nihon no Tilt

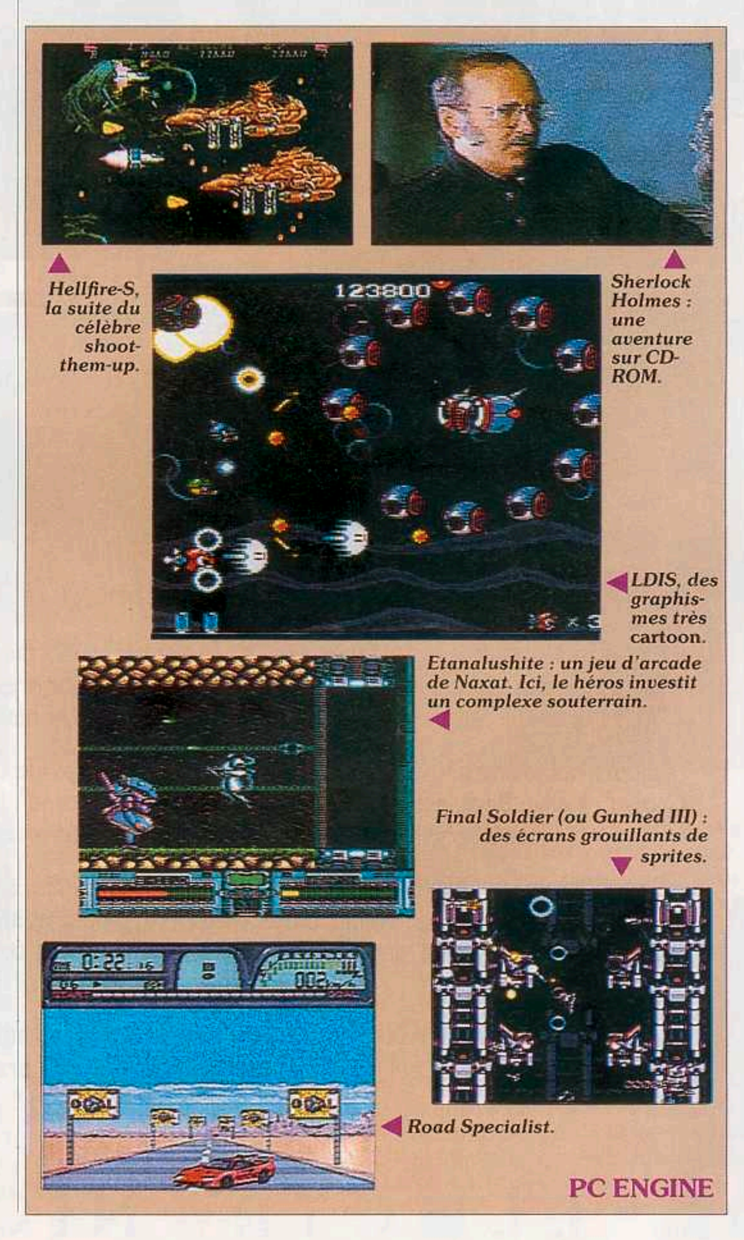
Le CD-Rom semble devenir le périphérique à la mode pour les consoles japonaises. NEC a de l'avance, mais les autres constructeurs n'ont pas dit leur dernier mot. La bataille autour de ce média ne fait que commencer !

Konichi Wa ! Le périphérique à la mode pour les consoles semble bel et bien être le lecteur de CD-ROM. Tous les grands constructeurs de ces machines en ont annoncé un, ou ont annoncé qu'ils n'en annonçaient pas mais... que... il se pourrait que bientôt... L'enjeu de cette bataille : obtenir une mémoire de stockage beaucoup plus importante, c'est-à-dire plus de musique, plus d'images, plus de données et... de meilleurs jeux. Ces lecteurs peuvent normalement lire également les CD audio ainsi que les CD + G (CD audio, comprenant également des images).
NEC est le constructeur le plus avancé dans ce domaine, avec plus de cent CD-ROM commercialisés à ce jour. Cela est dû en partie à la politique active de cette société qui n'a pas hésité à dépenser temps et argent pour promouvoir ce média.
Le grand problème du CD-ROM, c'est le temps d'accès. L'accès à l'information est beaucoup plus lent qu'avec un système de mémoire morte contenue, sous une forme ou sous une autre, dans les cartouches actuelles. Pour remédier à ce problème, on peut doter le lecteur d'une RAM-cache (mémoire tampon) conséquente ou transférer les données par des canaux DMA (les informations ne passent plus par le microprocesseur principal, mais vont directement dans la mémoire de travail)... Ce peut être plus simplement une étude statistique des données les plus souvent utilisées, qui entraînera alors une répartition plus intelligente des données sur le CD-ROM, pour optimiser les accès.
Les quelques rumeurs qui circulent autour du mythique CD-ROM de Sega, font état d'un prototype qui aurait été presque finalisé, avant qu'on ne décide de tout modifier pour incorporer les dernières nouveautés. Autre rumeur, celle qui concerne le lecteur de la SFC, un appareil qui ne sortirait pas avant au moins un an. Pour éviter des temps d'accès trop long, il comporterait une RAM-cache importante. Le CD-ROM chargerait les informations dans cette mémoire tampon. Le programme, au moment où il en a besoin, pourrait les récupérer immédiatement. Enfin, ces informations parlent d'un lecteur capable d'accéder à cinq CD en même temps !

PC ENGINE

Eguzailu de Telenet Japan est un jeu de rôle, comportant des séquences d'arcade. Vous dirigez une équipe de trois personnages : un templier, un chevalier, Sadola, et une aventurière, Lumi. La quête sera longue mais vous pourrez effectuer des sauvegardes. Le jeu est assez pratique à utiliser grâce au multifenêtrage poûr afficher les différents lieux ou personnages. De même, il utilise un système de menus pour sélectionner les actions les plus courantes (choisir une arme, lancer un sort, visualiser une carte...). Techniquement et esthétiquement, c'est une réussite. Malheureusement, les dialogues avec les individus de rencontre, paysans, marchands ou prêtres, sont en japonais. Sortie prévue en avril.

On trouve à Tokyo des *Megadrive* pour 300 F, des cartouches (d'occasion) pour *Neo Geo* à 500 F et... des *Super Famicom* à 875 F ! Heureux Japonais !



Hellfire-S, la suite du célèbre shoot-them-up.

Sherlock Holmes : une aventure sur CD-ROM.

LDIS, des graphismes très cartoon.

Etanalushite : un jeu d'arcade de Naxat. Ici, le héros investit un complexe souterrain.

Final Soldier (ou Gunhed III) : des écrans grouillants de sprites.

Road Specialist.

PC ENGINE

Etanalushitee est un jeu d'arcade de Naxat. Son scénario de science-fiction vous place aux commandes d'une sorte d'exosquelette. Ce système, qui fait appel à la bio-cybernétique et à la robotique, est une sorte d'armure qui démultiplie la puissance et les facultés du corps humain. Le jeu ne se déroule pas en plein écran. En bas, un tableau de bord fournit les données primordiales du système (type d'arme utilisé, niveau de puissance du champs de force). Graphiquement, cette cartouche ne semble pas être une réussite.
LDIS est un shoot-them-up sur CD-ROM qui sortira chez NCS en avril. Très coloré, il se déroule dans un univers où tous les objets sont personnalisés de façon très BD. Ils possèdent leurs propres expressions, qui passent notamment par leur regard. Ainsi, par exemple, les missiles tirés par des ennemis vous fixent de leurs « yeux », au fur et à mesure qu'ils s'approchent de vous. De plus, si vous ouvrez le feu dès que certains de vos adversaires apparaissent à l'écran, ils marqueront leur surprise par une bulle contenant un point d'interrogation. Votre vaisseau, qui a l'aspect d'un petit poisson, peut bénéficier de l'aide de trois espèces de poissons-pilotes. Trois types de formations sont sélectionnables. Chacune proposant un type d'arme et de protection différent.
Sherlock Holmes sera commercialisé à partir du mois de mai sur CD-ROM. Ce jeu d'aventure offre la particularité d'utiliser des photos digitalisées.
Hellfire-S de NEC Avenue reprend le principe d'***Hellfire***, pour nous proposer un shoot-them-up sur CD-ROM. Il s'agit d'un jeu bien réalisé mais qui n'apporte aucune innovation spectaculaire, un peu à la manière de *Down Load 2*.



Final Soldier est prévu pour juillet. Ce jeu tend à prouver qu'il n'y a pas qu'à Hollywood qu'on a le sens du commerce, et que les séries du style *Rambo XV* ou *Freddy VIII* ne sont pas l'apanage des cinéastes. En effet, Hudson Soft, après *Gunhed* et *Superstar Soldier*, nous propose ce *Gunhed III*. Les deux premiers ont été des hits ; Il ne reste plus qu'à espérer que le troisième sera de la même qualité.

Road Specialist est une course automobile sur CD-ROM de la société Pack In Video. En bas de l'écran, un tableau de bord donne l'heure, et la vitesse du véhicule. Il est possible de sélectionner la mélodie qui va accompagner la course grâce au lecteur de CD de la voiture ! Quatre voitures de course sont à votre disposition. Le joueur peut choisir un changement de vitesse automatique ou manuel, avec deux ou cinq vitesses. Le jeu vous propose quatre types de parcours, de la rase campagne au désert.

Les développements anglais sur *PC Engine* commencent à montrer le bout de leur nez. Gremlins Graphics est actuellement en train d'adapter son jeu ***Impossamole.*** NEC compte bien organiser autour de ce nouveau héros un *battage marketing*.

Cinemaware réalisera cet été un jeu de Hockey sur glace : ***TV Sport Hockey.*** On pourra jouer à cinq personnes, avec le quintupleur de joystick.

MEGADRIVE

Blue Almanac est un jeu étrange. Comme la plupart des jeux de rôle/arcade japonais, il dispose d'un scénario digne de ce nom. Dans cette histoire de science-fiction, vous incarnez un jeune garçon de seize ans. Il vient de recevoir de ses parents, pour son anniversaire, un ticket de voyage pour l'univers ! Cet univers correspond en fait à l'Empire « rassemblé autour du fleuve d'argent ». Votre voyage vous emmènera sur sept planètes. Chacune d'entre elles recèle une civilisation différente. Les buts de l'aventure sont dévoilés au fur et à mesure que l'on avance dans la quête. Cependant, la première chose à faire est de trouver une personne capable pour vous accompagner et vous aider dans cette aventure. Ainsi, vous ne savez pas piloter le vaisseau qui vous permettra de vous déplacer. Sur chaque planète vous devrez découvrir et convaincre un compagnon.

Le jeu repose sur un principe voisin de celui de *Fantasy Star*. Lors des phases de d'exploration, le jeu est représenté en 3D isométrique. Celle-ci laisse la place à une vue de profil, plus classique, pour les scènes d'arcade. Tous les dialogues sont en japonais. Espérons qu'il y aura une version internationale en anglais pour ce jeu qui sortira en mai.

Verytex, le nouveau shoot-them-up d'Asmik, sera en vente à partir du mois d'avril. Il avait déjà été présenté brièvement dans ces colonnes. Nous en savons à présent un peu plus. Le scénario est d'une banalité désespérante : votre planète Shirakusa est envahie par des entités hostiles. Et comme vous traîniez dans les parages, c'est à vous qu'incombe la dure, mais ô combien satisfaisante tâche d'éliminer toute cette « racaille alien ».

Le jeu comprend sept niveaux en scrolling vertical. La cartouche utilise à profusion les scrollings parralax : il peut y en avoir jusqu'à neuf différents à l'écran. Le soft est globalement plus difficile

Blue Almanac : un scénario original.



Alisia Dragon : attention aux shuriken des deux ninja verts.

Verytex : de l'action sur sept niveaux.



Lenta Hiro : des sauriens à Tokyo.



Ushi Wakamaru Monoga tari : l'univers impitoyable des salariés japonais.





Street Smart ou le retour de Street Fighter ; mais en moins bien...



Storm Alien : l'apparition des extra-terrestres.

Wadona no Mori Special : des combats sylvestres.

Fight Mustang, un clone de P47.

MEGADRIVE



C'est une façon simple et efficace de concevoir un environnement détaillé (maison, jardin, village, bateau, voiture, etc.), puis de l'examiner pour garantir que vous l'aimez sous tous les angles.

Il y a des environnements à travers des environnements. Par exemple, la maison a des pièces, les pièces ont des meubles, une commode a des compartiments, les compartiments ont des cases secrètes, les cases ont ...... etc. etc.

C'est à vous de jouer. Vous n'êtes limité que par votre imagination. Utilisez-le pour l'école – ou pour montrer à Maman comment disposer les meubles différemment dans le salon. Papa aimerait peut-être savoir à quoi ressemblerait le jardin s'il était aménagé différemment – avec un nouveau vivier? Et comment les voisins le verraient-ils d'où ils se trouvent? C'est facile! Il vous suffit de le faire tourner!

Il s'agit probablement de l'un des logiciels les plus chers que vous achèterez cette année – mais, enfin, vous pouvez faire montrer à votre ordinateur son vrai potentiel.

"Il ne fait aucun doute que ce jeu pourrait être le programme utilitaire de création de jeux le plus impressionnant. Non seulement il vous permet de créer des jeux indépendants avec animation, compatibilité "shoot-em-up", résolution d'énigmes, et exploration de labyrinthes – mais il vous permet de le faire avec des objets tridimensionnels pleins, à l'aide d'un système qui est encore mieux que Freescape!"
ACE - FEVRIER 1991

"Le 3D Construction Kit donne aux débutants et aux non-programmeurs la capacité nécessaire à la création d'objets tridimensionnels pleins que l'on peut étirer, faire tourner, suspendre, empiler et que l'on peut même doter d'effets d'animation. Pourtant, l'ensemble du système est si convivial que, par comparaison, la plupart des progiciels de dessin ont l'air compliqué."
ST FORMAT - FEVRIER 91

"Construisez votre propre réalité virtuelle, mais ne vous y trompez pas. Il ne s'agit pas d'un produit destiné uniquement aux experts. J'ai réalisé une vidéo spéciale incluse dans le progiciel qui montre comment il faut faire – et qui vous aide à prendre un départ très rapide. Après cela, c'est simple, et en un rien de temps, vous impressionnerez tout le monde avec des dessins "magiques" sur votre ordinateur!"
IAN ANDREW, INCENTIVE

LAURENT BALVAY (28 ans) – RENNES.

Je suis propriétaire d'une société d'automobiles, mais ma vraie passion a toujours été les voyages dans l'espace. Je me suis souvent amusé avec des progiciels de dessin, mais ce que je voulais vraiment faire, c'était le concevoir une fois, puis l'animer et m'y promener. Ce progiciel incroyable permet à quelqu'un comme moi, que ne s'y connaît pas en matière d'ordinateurs, de le faire facilement!

D'abord, j'ai assemblé deux éléments pour faire le fuselage.

Ensuite, j'ai ajouté l'habitacle et le nez.

Il était facile d'ajouter les détails. Je n'ai eu besoin que de concevoir une aile, puis j'ai utilisé la facilité me permettant de copier de donner un petit coup et de faire tourner pour réaliser l'autre.

J'ai ajouté le réservoir de combustible et les démarreurs auxiliaires.

Je peux maintenant le regarder sous n'importe quel angle et le manipuler comme un objet unique.

Voici une vue de face, montrant le tableau de commande qui m'a permis de le faire. Pas mal, hein, pour un débutant!

HEINRICH SCHMIDT (22 ans) – DÜSSELDORF

Economiste en matière de transport. J'ai toujours voulu concevoir ma propre maison, mais je ne pouvais jamais vraiment m'imaginer à quoi elle ressemblerait une fois construite. A quoi ressemblerait-elle du dessus? Ou du côté? Et si je voulais entrer par la porte d'entrée et disposer les meubles? Grâce à ce progiciel merveilleux, je peux faire toutes ces choses et réaliser la maison de mes rêves.

Pour commencer, j'ai construit trois murs simples.

Puis, j'ai fait un toit et je l'ai abaissé.

J'ai ajouté des fenêtres, une palissade et le premier arbre dans mon jardin. Mais, le plus intéressant était....

... d'entrer par la porte d'entrée. Je voyais à quoi les pièces ressembleraient.

Et en utilisant le simple tableau de commande, je pouvais concevoir les meubles et les déplacer.

On n'est vraiment bien que chez soi!

CHRIS HALL (15 ans) – ÉTUDIANT – YORKSHIRE.

J'aimais Castle Master et je voulais faire un jeu semblable moi-même. J'avais beaucoup d'idées, mais je ne pouvais pas les animer. Après tout, je ne suis pas programmeur.

programmer.

A l'aide de deux des nombreux objets tridimensionnels inclus dans le progiciel, j'ai rapidement conçu mon propre paysage de jeu.

Je voulais donner un style particulier au jeu. Cela a été fait facilement en utilisant les excellentes facilités de coloriage et de hachurage.

Puis, j'ai défini certaines des conditions qui rendraient le jeu vraiment interactif.

A l'aide des simples menus "pull-down" et messages à l'écran, la conception d'un jeu formidable était simple comme bonjour! – je pouvais même avoir des barres de force et de temps!

Pour terminer, j'ai choisi un tableau de commande parmi plusieurs inclus (mais j'aurais pu faire le mien).

J'ai envoyé le jeu terminé à mon cousin au Pays de Galles. Il n'a pas encore le 3D Construction Kit... Je pense qu'il ne tardera pas à se le procurer.

A paraître prochainement: The Incentive Story – 4 jeux 3D lauréats Incentive dans un pack!

COMPORTE UNE VIDEO DE TRAVAUX DIRIGEE GRATUITE

DOMARK

incentive
Les lauréats

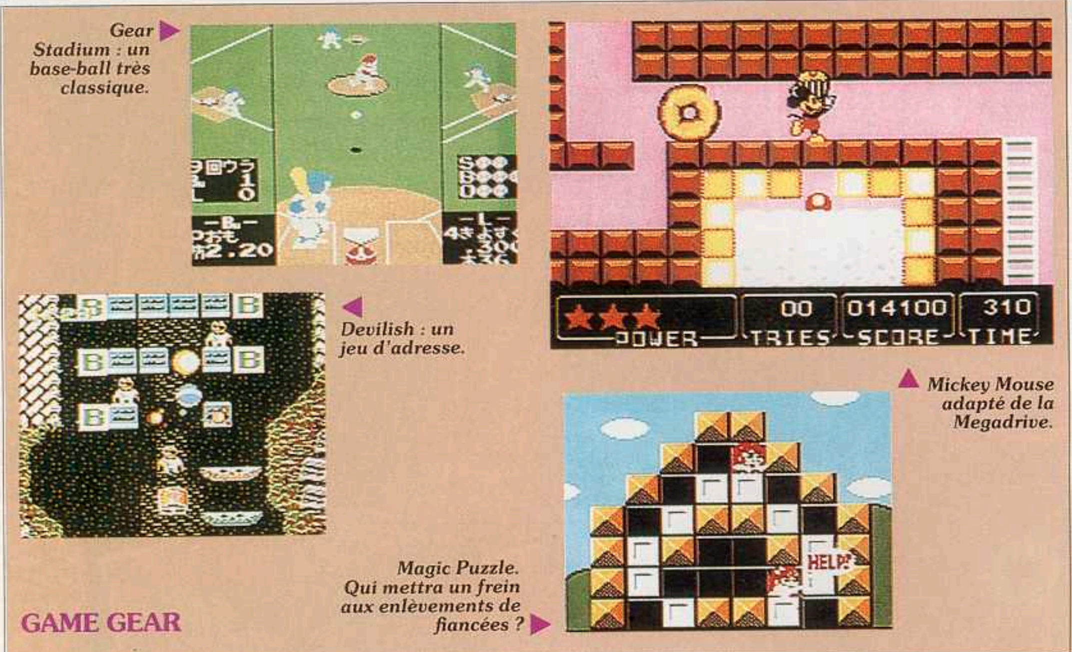
Disponible sur
Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette ou disquette) Amstrad (cassette ou disquette) Spectrum +3, Spectrum 48/148.

Photos d'ecran sur Amiga. Conçu et programmé par Incentive Software

Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR. Tel: (081) 780 2224.



日本のチルト



Gear Stadium : un base-ball très classique.

Devilish : un jeu d'adresse.

Mickey Mouse adapté de la Megadrive.

Magic Puzzle. Qui mettra un frein aux enlèvements de fiancées ?

GAME GEAR

que les jeux d'arcade typiques sur *Megadrive*. Car on ne peut sélectionner le niveau de difficulté. D'autre part, il n'existe pas de bonus « continu ».
En revanche, il y a un continu infini. Mais celui-ci vous renvoit au début du niveau, ce qui est pour le moins frustrant.
Le Verytex, votre vaisseau, dernier cri de la technique shirakusaenne, possède trois sortes d'armes, qui vont du classique laser aux missiles autoguidés. Vous pouvez augmenter la puissance de chacune d'entre elles par un facteur trois, en recueillant des bonus. Vous récupérez également, en cours de jeu, un champ de force qui arrêtera deux fois de suite les tirs des assaillants. Vous pouvez choisir trois niveaux de vitesse grâce au bouton C. chaque fois que vous éliminez un *kari* (gros monstre), le Verytex voit sa puissance de feu s'accroître. L'intérêt de ce jeu réside dans la profusion de sprites qui tourbillonnent à l'écran. A certains moments, il est même difficile de faire la différence entre votre vaisseau et les multiples aliens.
Wadona No Mori Special, (ou *La forêt spéciale de Wadona*), est une adaptation de *Visco* d'un jeu d'arcade sorti en 1987. Bitie, la femme de Lightos, a été enfermée par l'horrible Wadona dans une boule de cristal.
Le jeu comprend six niveaux, de la forêt de Wadona jusqu'au château où Bitie est prisonnière. Chacun d'entre eux est gardé par un monstre plus coriace que le précédent. Lightos peut sauter, ou combattre les adversaires en leur lançant des sorts magiques. A chaque fois qu'un ennemi est terrassé, une pièce d'argent apparaît à sa place. Celles-ci lui permettent d'acquérir des objets dans la boutique, accessible après chaque victoire sur un des gros-méchants-de-fin-de-niveau. Elle ne reste ouverte qu'une minute, aussi le joueur doit-il se dépêcher de faire ses emplettes. On peut y acheter une épée d'étoile, de Lune ou encore de Soleil qui permet d'augmenter la puissance de son arme. le magasin propose en outre, un manteau qui ne peut être porté qu'une seule fois et qui protège Lightos de toute agression. L'aiguille et la bobine de fil permettent de réutiliser une fois le manteau. Et la montre procure trente secondes de continu.
Lors de son opération de sauvetage, Lightos rencontre également quelques personnages qui lui seront bien utiles comme la fée et l'aigle.
Raiden Trad (connu également sous le nom de *Raiden Densetsu* c'est-à-dire le mythe du tonnerre) est une adaptation du jeu d'arcade de la société Seibu Kaihatsu par Micronet. A la différence du programme originel, on ne peut jouer à deux. Ce superbe shoot-them-up à scrolling vertical n'est malheureusement pas en plein écran. J'espère que les programmeurs ont conservé ce qui faisait le charme de ce jeu : d'une part, les bruits géniaux qui retentissaient à chaque fois qu'on « descendait un ennemi en flamme ». D'autre part, les megatirs et les bordées de missiles, qu'on acquérait après quelques bonus ramassés par-ci, par-là, et qui nettoyaient tout l'écran ! Ah ! c'était le bon vieux temps, avant qu'on invente des jeux vidéo où il faut réfléchir !
Alisia Dragon est un superbe jeu d'arcade, mâtiné d'un zeste de jeu de rôle. L'héroïne, Alisia, a une destinée peu commune. A sa naissance, dans la douce ville de Bulafuma, le ciel s'est couvert et on a entendu des coups de tonnerre (je n'invente rien : c'est dans la doc !). La jeune Alisia a été éduquée comme une... la traduction des caractères japonais donne quelque chose comme « magicienne maîtrisant le pouvoir électrique », c'est peut-être le nom des agents de l'EDF au Japon. Enfin, toujours est-il que le logiciel est très prometteur. Sa date de sortie n'est pas encore fixée. Cette cartouche jouit de graphismes de grande qualité et le tir est « intelligent ». Dans tous les jeux, le personnage que vous manipulez tire dans une direction précise, généralement tout droit mais également en diagonale, pour atteindre un adversaire, il faut donc se positionnez devant, en sautant si nécessaire, puis ouvrir le feu. Le tir est donc passif, et c'est le positionnement du personnage qui compte.
Dans ce cas, il s'agit exactement du principe inverse : la position du héros n'a aucune espèce d'importance. Le tir se dirige automatiquement vers les ennemis présents à l'écran, un peu comme si tous les tirs étaient à têtes chercheuses mais se dirigeaient directement, en ligne droite sur l'adversaire. Il n'y a qu'un jeu qui ait appliqué ce principe : *Thexder* de Game Arts, qui a été adapté notamment sur *PC, Apple II GS* et *Amiga* par Sierra. Tant mieux car c'est un principe génial pour les joueurs paresseux : on appuie sur le bouton de tir et les adversaires sont atteints sans qu'on ait à viser.
Fight Mustang d'UPL est une adaptation d'un jeu d'arcade dans lequel vous pilotez un Mustang à hélice de l'US Air Force pendant la Seconde Guerre mondiale. Ce shoot-them-up à scrolling horizontal n'offre rien de véritablement nouveau, à part de gros sprites. Sortie prévue en mai.
Street Smart de Toreco est adaptée d'un jeu d'arcade de SNK, lui-même pâle copie de *Street Fighter*. Vous retrouvez donc une série de combats entre aficionados de la « baston ». Le joueur peut contrôler Sutomu Amano, un karateka, ou John Schneider, catcheur de son état. Le jeu comprend neuf étapes. Entre les combats sont intercalées des scènes de bonus. Les



La course automobile Rad Mobile est le premier jeu d'arcade à utiliser une carte Sega 32 bits.

Des bruits relatent que la *Gigadrive* de Sega ne serait pas qu'un délire de journalistes, la future remplaçante de la *Megadrive* actuelle serait basée sur le « système 32 » (32 pour 32 bits). Le premier à en bénéficier est une course de voitures, *Rad Mobile*. Les capacités de ce système sont impressionnantes. Enfin, ne nous leurrons pas, il ne sera pas disponible avant un bon bout de temps.


DOMARK

日本のチルト

combats peuvent faire intervenir plusieurs adversaires en même temps.

Ushi Wakamaru Saburota Monogatari, c'est-à-dire *l'Aventure d'Ushi Wakamaru Saburota ou Pouvez-vous luttez pendant 24 heures ?*, est un jeu d'aventure comique. Vous dirigez Ushi Wakamaru Suburota qui travaille dans une agence immobilière.

Le P.-D.G a un projet, qui lui tient à coeur. En bon employé, vous allez tout faire pour que ce projet devienne réalité. Mais quelqu'un tente de vous mettre des bâtons dans les roues. Tous les déplacements se font en vue 3D isométrique et les différents protagonistes sont de petits personnages surmontés d'une grosse tête. Le jeu et les dialogues sont très japonais.

Alien Storm, la conversion du jeu d'arcade de Sega, est prévue pour juin. Comme dans le jeu original, il sera possible de jouer à deux. Vous incarnez un des trois *Aliens Busters*. Les deux humains, Gordon et Karla, et Scooter le robot. Chacun dispose d'une arme (laser, sorte de lance-flammes et fouet électrique). En plus, pour les situations désespérés, il reste toujours la possibilité de recourir à une arme secrète. Suivant le personnage choisi, ce sera le passage d'un vaisseau qui tue tous les extra-terrestres présents à l'écran, l'explosion d'un missile anti-balistique qui tombe au beau milieu de l'écran ou encore Scooter qui, tel une bombe, explose au milieu de l'ennemi avant de se reconstituer. Vous devez ainsi traquer les aliens depuis les rues de la ville jusqu'à l'intérieur de leur vaisseau. Entre les scènes à scrolling horizontal viennent s'intercaler des étapes dans laquelle vous ouvrez le feu sur des extra-terrestres qui foncent vers vous depuis le fond de l'écran. En attendant le test complet, cette adaptation paraît très prometteuse.



LYNX

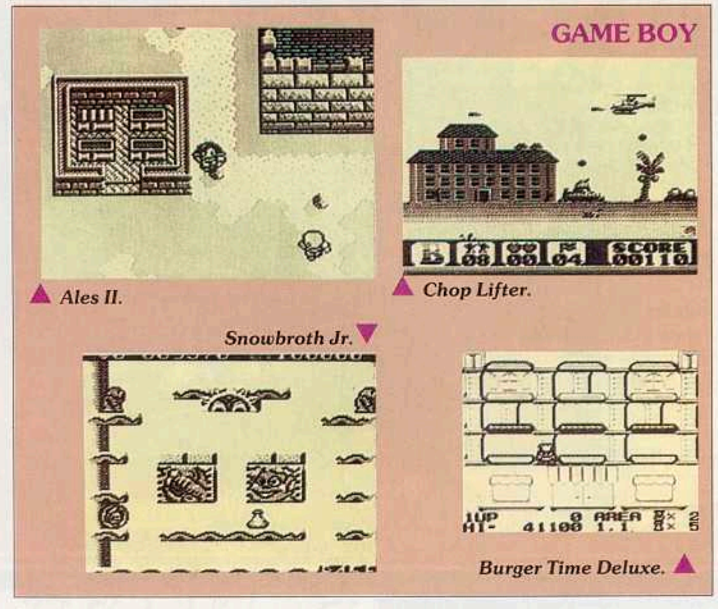
Ubado : un jeu de tir à bord d'un vieux biplan.

Dans Robot Squash, la balle revient très vite.

Axe Odyssey est la suite du jeu de rôle sortie sur micro-ordinateurs (FM Towns, X 68000). Le jeu en japonais n'offre que peu d'intérêt.

Lenta Hiro, ou le héros loueur, est un jeu d'aventure. Le personnage a loué un costume de super héros, le *Muscle Power Suit* qui possède de super pouvoirs. Le personnage doit résoudre tous les problèmes de la ville.

Electronic Arts va intensifier ses productions sur la *Megadrive*. En effet, les différents labels affiliés à cet éditeur américain vont pouvoir bénéficier de sa licence de développement. On devrait ainsi voir arriver des jeux en provenance de la société New World Computing et Three Sixty.



GAME BOY

▲ *Ales II.*

▲ *Chop Lifter.*

Snowbroth Jr. ▼

Burger Time Deluxe. ▲

GAME GEAR

Mickey Mouse – *Castel of illusions* – après le succès qu'il a connu sur sa grande sœur, la *Megadrive*, a été adapté sur *Game Gear*. La réalisation, bien qu'un peu décevante, est de très bonne facture, et tire bien partie de la machine.

En avril, on devrait pouvoir jouer à une simulation de base ball : ***Gear Stadium.***

Toujours pour le mois d'avril, ***Devilish*** de la société Genki vous proposera de détruire des blocs grâce à deux paddles. Ce jeu d'adresse comprend trois niveaux.

Enfin, ***Magic Puzzle,*** dont la date de sortie n'est pas encore fixée, séduira les amateurs de jeux de réflexion.

SUPER FAMICOM

Pas grand-chose de nouveau ce mois-ci. Il semble que la société Lucasfilm Games soit en train de développer, ou plutôt de faire développer par la société Beam, des adaptations de ses hits sur cette machine. La société Hudson Soft a fait savoir qu'elle développerait des cartouches durant l'année 1991. Le premier jeu, ***Earthlight***, sera une sorte de simulation militaire. En septembre, un clône de *Ghouls'n Ghosts*, ***Armor of Thunder*** devrait être prêt.

Le *FM Towns*, machine fabriquée par Fujitsu avec les capacités d'un ordinateur (calcul, programmation) et celles d'une console de jeu sophistiquée, devrait être officiellement distribué aux Etats-Unis cet hiver. Comme son homologue nippon, il comprendra un CD-ROM. Certains éditeurs américains ont commencé à réaliser des développements avant que la machine ne soit disponible sur le marché. Ainsi Lucasfilm Games a réalisé les con-versions de *Zak Mc Kracken and the Aliens, Mindbenders, Loom et Indy.*

Atari Corp., ne reculant devant aucun sacrifice pour assurer la promotion de son matériel, a envoyé aux GI's pendant l'opération « Bouclier du désert » des Lynx **avec des cartouches. Ils ont pu ainsi s'entraîner à descendre avions et tanks à l'écran avant de le mettre en pratique (*No comment...*)**

GAME BOY

Burger Time Deluxe de Data East est un jeu de plateau. Ce jeu doit figurer parmi les records des adaptations : il a existé sous une forme ou sous une autre sur la plupart des ordinateurs 8 bits, il y a quelques années. Vous êtes un cuisinier qui a fort à faire pour échapper aux différents légumes qui refusent de se voir transformer en hamburger. Un jeu qui a fait ses preuves, et qui conserve un cachet désuet !

Chop Lifter II de Broderbund est une adaptation d'un vieux jeu existant à l'époque sur *Apple II*. Vous incarnez un pilote d'hélicoptère qui doit secourir des otages. Il doit également se battre contre des chars et d'autres hélicoptères.

Snowbroths Junior de Naxat est une adaptation du jeu d'arcade. Ce jeu de plateau, dans la lignée des *Bubble Bobble*, est très amusant.

Ales II de Yanoman est un jeu d'*heroic fantasy*. Une walkyrie et un magicien décident d'unir leurs forces pour mener à bien leur quête. La représentation fait appel à la fausse 3D isométrique. Les graphismes sont soignés et on retrouve les grands classiques : monstres à liquider, paysans et marchands à interroger et dongeons à explorer

LYNX

Robot Squash vous place dans une espèce de corridor. Une balle arrive vers vous, vous devez la renvoyer, tout en essayant de viser une série de bestioles.

Ubâdo vous place aux commandes d'un biplan de la Seconde Guerre mondiale. Ce simulateur extrêmement simplifié est avant tout un jeu de tir, où vous affrontez d'autres avions. La réalisation semble de grande qualité, et fait appel à la 3D.

Sayonara ! Banana San


Des prix dingues sur Mégadrive, Amstrad, St/Amiga ...
3615 MICROMANIA
Une GAME BOY à gagner chaque semaine
MEGADRIVE
BURNING FORCE 199F
DANGEROUS SEED 199F
HEAVY UNIT 299F
HELL FIRE 299F
AMSTRAD Cass/Disc
F 16 COMBAT PILOT 99/149F
STRIDER 2 59/99F
LINE OF FIRE 59/99F
E-SWAT 59/99F
PUZZNIC 59/99F
ST/AMIGA
LEMMINGS 149/149F
KILLING GAME SHOW 125/125F
NARC 125/125F
ROBOCOP 2 125/125F
TEAM SUZUKI 125/125F
MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Rayon Game Boy en libre service
MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
Rayon Game Boy en libre service
MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
990F
SEGA
GAME GEAR
Nouveaux prix sur les cartouches 245 F
AUTRES TITRES A VENIR
Devilish 245F
Rainbow Island (Plateforme) 245F
Chase HQ (Arcade) 245F
Crackdown (Arcade) 245F
Dynamite Duke (Arcade) 245F
Pengo (Labyrinthe) 245F
Psycho World 245F
Super Golf 245F
US Mahjong 245F
TOP GAMEGEAR
Super Monaco GP (Auto) 245F
G Loc (Afterburner 2) 245F
Wonderboy (Plateforme) 245F
Pacman (Arcade) 245F
Junction (Arcade) 245F
Columns (Reflexion) 245F
Warehouse Man 245F
Dragon Crystal (Réflexion) 245F
Shangai 2 (Arcade) 245F
Popo Breaker 245F
Pro Baseball (Simulation) 245F
Woody Pop 245F
Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
T2
TITRES
PRIX
Nom
Adresse
Code postal
Ville
Tél.
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :
Commandez par Minitel
3615 MICROMANIA
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F) + 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ Total à payer= F
Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC Comp. ❑ Atari ST
❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP ....

LE MEGA VIDEOSHOW

+ de 30 titres présentés

AVENTURE . ARCADE . CINEMA . PLATEFORME
REFLEXION . SPORT . SHOOT'EM UP ...

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

1449F

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux



TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Crackdown	449F
Fantasia	449F
Giares	449F
Hellraiser	449F
James Pond	449F
Ka Ge Ki	449F
PGA Tour Golf	449F
Sonic Hedgelog	449F
Stormlord	449F
Super Air Wolf	449F
Valis 3	449F
Wonderboy 3	369F

After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Amér.)	369F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football	449F
Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
Musha/Aleste (Arcade)	449F
New Zealand Story (Platef.)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F

TOP 20 MEGADRIVE

Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Platef.)	425F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	449F
E Swat (Arcade)	369F
Super Monaco GP (F1)	369F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Strider (Arcade)	449F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	449F
Ghostbusters (Action)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Stratégie)	449F

Rambo 3 (Action)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	369F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F



Altered Beast (Jeu d'Arcade)

NOUVEAU

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Battle Golfer	199F
Burning Force	199F
Dangerous Seed	199F
Darius 2	199F
Darwin	199F
Final Zone	199F
Granada	199F
Heavy Unit	299F

Hell Fire	299F
Herzog Zwei	199F
Junction	199F
Mega Panel	199F
Tatsijin	199F
Technocop	199F
Tiger Heli	299F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA



La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Ioki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab.)	240F
Rygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Robo Sqwash	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2450F



TOP 15 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	345F
Cadash	299F
Champion Wres.	299F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Dead Moon	345F
Dragon Spirit	299F
Final MatchTen.	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Her.	299F
March'n Maze	299F
Moto Roader 2	299F
Parasol Star	345F
R Type	299F
Toy Shop Boy	345F
Violent Soldier	299F

Batman	299F
Battle Ace	299F
Bomber Man	299F
Bloodia	299F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	299F
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Load Runner	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	299F
Momo Show	299F

New Zeal. Story	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
Ordyne	299F
Over Ride	299F
Psycho Chaser	299F
Puzzle Boy	345F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Spéc.	299F
Rastan Saga	299F
Shinobi	299F
Splatter House	299F
Son Son 2	299F
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Ten.	299F
Zipang	299F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199 F ou GRATUITE pour 400 F d'achat de Cartouches ou Accessoires Game Boy



OFFRE SPECIALE GRAND PRIX DE FORMULE 1

790F La Game Boy + F1 Race + la Sacoche Micromania

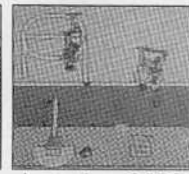


LES HITS SUR GAME BOY







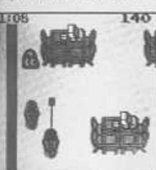


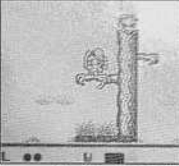
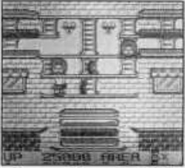
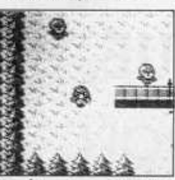
Robocop **245F** · The Gremlins 2 **245F** · Chase HQ **245F** · Contra **245F** · Kung Fu Master **245F** · Dragon's Lair **245F** · F1 Spirit **245F** · In your Face **245F**






Super Marioland **195F** · Chessmaster **245F** · Nemesis **195F** · Double Dragon **195F** · Turtle Ninja **245F** · Batman **245F** · Balloon Kid **245F** · Spiderman **195F**

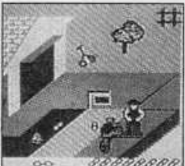


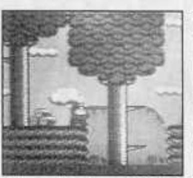







Ghostbusters 2 **245F** · Castle Vania **245F** · Gargoyle's Quest **195F** · Burger Time **245F** · Final Fantasy **245F** · Duck Tales **245F** · Fist Northstar **245F** · Fortress of Fear **195F**






Skate or Die **245F** · Hiryu no Ken **245F** · Paperboy **195F** · NBA All Star **245F** · Pro Wrestler **245F** · Marus Mission **245F** · World Cup Soccer **245F** · Rolans Curse **245F**

PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA 145 F

After Burst (Action)	145F
Amida (Arcade)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Korodice(Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Daedalian Opus (Puzzle)	145F
Q Billion (Réflexion)	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F
Pipe Dream (Réflexion)	145F
Ponkotsu Tank (Arcade)	145F
Pri Pri (Arcade)	145F

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

Nouveautés à venir

Beetle Juice (Arcade)	**245F**
Bubble Bobble (Platef.)	**245F**
Cycle Grand Prix (Moto)	**245F**
Days of Thunder (Auto)	**245F**
Hatris (Suite Tétris)	**245F**
Kung Fu Master	**245F**
Pacman (Arcade)	**245F**
Rolan's Curse (Arcade)	**245F**
R Type (Arcade)	**245F**
Soccer Mania (Football)	**245F**

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Simulation)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	**195F**
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash(Arcade)	**245F**
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Platef.)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Dr Mario (Nouv. Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Platef.)	195F
Klax (Réflexion)	195F
Kunio Boy (Arcade)	**245F**
Lock'n Chase (Cf Pacman)	195F
Lunar Lander (A. Espace)	245F
Master Karateka (Action)	195F
Mercenary Force	**245F**
Mickey Mouse (Platef.)	195F
Mr Chin's G. Paradise	**245F**
Motocross Maniacs (Cross)	195F
Othello (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator	**195F**
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken	**245F**
Side Pocket (Billard)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim. Foot)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réfl.)	195F
Solar Striker	**175F**
Space Invaders	195F
Spartan X	**195F**
Tasmania Story (Platef.)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Twin Bee (Arcade)	**245F**
World Bowling (Sim.)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Game Boy ... La boutique du Game Boy ...



LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir



L'ADAPTATEUR 4 JOUEURS 145 F
Pour brancher 4 Game Boy entre eux et jouer à plusieurs: F1 Race, F1 Spirit ...



SACOCHE GAME BOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Game Boy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.



ETUI GAME BOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.



ILLUMINATOR 149 F
Un bras articulé qui éclaire votre Game Boy.



Faites rouler le **JACKPOT**, notre jeu primé,
et décrochez **1 ATARI ST**
du 26 avril au 30 mai

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être lus ainsi: avant la barre Atari ST, après la barre Amiga

SUPER SIM PACK
279/279F
NOUVEAU
+ ITALY 90
+ SNOWSTRIKE
+ HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

MEGA MIX
249/249F
NOUVEAU
+ TURRICAN
+ CHASE HQ
+ SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

SIM CITY + POPULOUS
GENIAL
EDITION SPECIALE
299/299F
2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

NRJ 2
NOUVEAU
299/299F
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ CRAZY CARS 2
+ SHUFFLEPUCK CAFÉ
+ PINBALL MAGIC

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BILLY THE KID	249/249F
EPIC	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
GODS	249/249F
LEGEND OF BILLY B.	249/249F
MIDWINTER 2	299/299F
SHADOW DANCER	249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
SUPER CARS 2	249/249F
SWITCHBLADE 2	249/249F
TOKI	249/249F

TOP 20 ATARI ST/AMIGA

	ST/Amiga
SUPER MONACO GP	249/249F
NAVY SEALS	249/249F
UMS 2	299/299F
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F
ULTIMA V	ND/299F
LEMMINGS	149/149F
BACK TO FUTURE 3	249/249F
TURRICAN 2	249/249F
Z-OUT	249/249F
CELICA GT4 RALLY	249/249F
GOLDEN AXE	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
BETRAYAL	299/299F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
SPEEBALL 2	249/249F
SWIV	249/249F
CRIME WAVE	249/249F
TOTAL RECALL	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
ALCATRAZ	249/249F
ALPHA WAVES MENTAL	259/259F
AQUAVENTURA	ND/349F
ARCHEM	**299F/ND**
ARMOUR-GEDDON	**249/249F**
BANDIT KINGS	**ND/349F**
BILLIARD SIM.	**249/249F**
BLADE WARRIOR	249/249F
BRAT	**249/249F**
CARTHAGE	**249F/ND**
CENTURION	**249/249F**
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
COSMOS	249/249F
CUTIPOO	249/249F
CYBERCON 3	**249/249F**
DRAGON STRIKE	ND/299F
EMPIRE (COCKTEL)	299/299F
FLIGHT OF INTRUDER	**299/299F**
HALL OF MONTUZEMA	ND/249F
HEROES QUEST	**349/349F**
IT CAME FROM THE D.	299F/ND
LOGICAL	**249/249F**
MONKEY ISLANDS	**179/179F**
MUDS	249/249F
NASCAR	**299/299F**
OBITUS	349F/ND
POWERMONGER D. DISK	**149/149F**
PREDATOR 2	**249/249F**
RAILROAD TYCOON	299/299F
RBI 2	**249/249F**
SKULL & CROSSBONES	**249/249F**
TETRIS	**199/199F**
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WING COMMANDER	**299/299F**
WONDERLAND	**299/299F**

LES GUERRIERS NINJA
275/275F
+SHINOBI +DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD
249/249F
+BATMAN +INDIANA JONES ACTION
+ROBOCOP +GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS 249/249F
+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS
+ STRIDER +GHOULS 'N GHOSTS

EDITION SPECIALE INDY AVENTURE +ZAC MAC CRACKHEN
299/299F
Texte à l'écran et manuel en français

LES AVENTURIERS
249/249F
+ INDIANA JONES ACTION +THE STRIDER
+FORGOTTEN WORLDS +VIGILANTE

ADV DESTROYER SIM.	289/289F
AWESOME	179F/ND
BARD'S TALE 3	ND/249F
BATTLESTORM	269/269F
BUDOKAN	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CHIP'S CHALLENGE	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DISC	249/249F
DUNGEON MASTER	249/249F
FINAL WHISTLE	129/129F
GENGHIS KHAN	349/349F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
GREAT COURTS 2	179/179F
HARD DRIVIN'2	249/249F
HARPOON	ND/299F
IMPERIUM	249/249F
KICK OFF 2	249/249F
KILLING CLOUD	249/249F
KILLING GAME SHOW	249/149F

LES JUSTICIERS 249F/ND
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP +RAMBO 3

LES JUSTICIERS N°2
249/249F
+GHOSTBUSTERS 2 +CABAL
+OPERATION THUNDERBOLT

SEGA ARCADE TURBO
199/199F
+TURBO OUT RUN +CRACKDOWN
+SUPERWONDERBOY
+THUNDERBLADE

EPYX SPORTING GOLD
299/299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX.
110 mètre haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LE MONDE DES MERVEILLES
249/249F
+NEW ZEALAND STORY +RAINBOW ISLAND
+SUPERWONDERBOY +BUBBLE BOBBLE

KING QUEST 4	ND/349F
KING QUEST TRIPLE PACK	449/449F
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F
LEISURE SUIT L. TRIPLE PACK	499/499F
MAUPITI ISLAND	289/289F
METAL MASTERS	249/249F
MIG FULCRUM 29	349/349F
MURDER	249/149F
NAM	299/299F
NIGHTSHIFT	249/249F
NINJA TURTLES	249/249F
OPER. STEALTH + LE DISC	299/299F
PANZA KICK BOXING	289/289F
PGA GOLF	ND/249F
POWERMONGER	299/299F
PRINCE OF PERSIA	249/249F
RICK DANGEROUS 2	249F/ND
SHADOW WARRIORS	199/249F
SKI OR DIE	ND/249F
THE IMMORTAL	249/249F
VIZ	199/199F
WARLORD	ND/249F
WINGS	ND/299F
WOLF PACK	299/299F

SEGA MASTER SYSTEM

OFFRES SPECIALES

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Great Football	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

LA CONSOLE 690F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux + le câble Péritel

NOUVEAUTES

Moonwalker	345F
Dick Tracy	345F
Joe Montana Foot.	345F
Indiana Jones	325F
Gauntlet	325F
Imposs. Mission 2	325F
Paperboy	325F

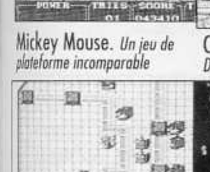


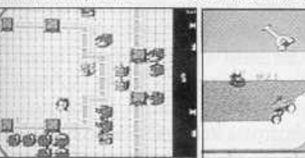
Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable*

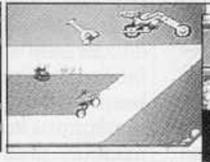
Cyber Shinobi *Des combats démoniaques*

Indiana Jones *Une action ininterrompue !*









Gauntlet. *Foncez à travers une hordes de monstres*

Paperboy. *Evitez tous les pièges de la rue sur votre bicyclette.*

Impossible Mission. *Mettez fin à la menace qui pèse sur le monde*



Moonwalker. *Incarnez Michaël Jackson*

Dick Tracy. *Attention aux truands*

Joe Montana Football. *Le vrai football américain*

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Cast.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shinobi	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F

CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	990F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU	99F

Aérial Assault	325F
After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Foot.	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Columns	285F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Fire and Forget 2	325F
Gain Ground	285F
Galaxy Force	325F
Golfa Mania	295F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Opération Wolf	325F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Scrambble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Spell Caster	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wanted	285F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F
World Games	285F
World Soccer	285F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F



CeBIT : le PC triomphe

Evidemment, il ne s'agit pas du parti communiste de l'ex-Allemagne de l'Est qui triomphe au *CeBIT*. Non, c'est ni plus ni moins que le *Personal Computer*. Lancé en 1980 par IBM, cet ordinateur, en effet, fait désormais la loi. Le gigantesque salon allemand l'a du reste parfaitement démontré. Les efforts de sociétés comme Atari et Commodore pour se distinguer semblent d'ailleurs un peu dérisoires face à la déferlante d'innovations qui entoure le standard et qui permet à IBM de montrer qui il est. Au-delà de cette tendance, notons que le *CeBIT* a été marqué par la relative discrétion des systèmes multimédia et des environnements virtuels.

Une fois de plus le colossal salon germanique fait sa loi. Pensez donc : plus de 500 000 visiteurs se pressent au CeBIT. Phénomène unique au monde. Impossible de circuler dans les allées le week-end. Impossible de s'approcher de certains stands. Du reste, les plus courus nous réservent, comme nous allons le voir, quelques surprises. Il est vrai qu'en RFA, même unifiée avec les Länder de l'Est, la puissance de la monnaie permet à l'acheteur potentiel de viser assez haut dans la gamme.

Multimédia

On en parle depuis longtemps et on s'attendait à les voir enfin en action. Las ! DVI, CDI et CDTV jouent l'Arlésienne. Chez Intel, le DVI, technique destinée aux professionnels, est peu mis en avant. Côté applications pas grand-chose. En fait, seule une démonstration des capacités du système est proposée. Il s'agit de la version DVI d'un discours d'un « ponte » d'Intel avec effets de volet, de fenêtrage, etc.
Argument officiel : on en montre peu pour ne pas donner d'idées à nos concurrents. Même réponse du côté de Philips où le CDI se fait vraiment très discret. Signalons tout de même la venue de deux nouveaux modèles : les CDI 601 et 602. Rassemblant tous les éléments dans un seul boîtier, ces lecteurs ont en commun 1 Mo de RAM, deux ports RS 232 C, deux connecteurs pour mise en place de cartes d'extension ainsi que les interfaces classiques CDI (pilotage, branchement chaîne hi-fi, etc.). Soulignons la disparition du connecteur pour carte mémoire mais l'intégration dans le lecteur de 8 ko de RAM non volatile. Pour sa part, le 602 s'affiche haut de gamme puisqu'il intègre en standard un lecteur de disquettes trois pouces et demi.
Reste enfin le CDTV, en qui

Commodore place de grands espoirs puisque l'objectif est d'atteindre les deux millions d'unités vendues en deux ans de commercialisation. Le lancement de ce produit devrait intervenir courant mai-juin. Cependant, il y a fort à parier que sa distribution ne débutera effectivement que vers septembre-octobre, période de lancement du CDI au Japon et aux Etats-Unis. Le CDTV est-il suffisamment armé pour prendre de tête le système néerlando-nippon ? Sa présentation sous forme de boîtier noir, style chaîne hi-fi, et son prix de l'ordre de 6 000 F TTC – contre environ 10 000 F pour le CDI – constituent de solides arguments. De même, le CDTV profitera dès sa sortie d'une logithèque importante. La première vague de logiciels disponibles offrira plusieurs initiations – anglais, musique – des encyclopédies (géographique, médicale ou encore musicale) et, bien sûr, des jeux car le CDTV reçoit le soutien de plusieurs éditeurs connus en micro-

Une Seat rouge chez Commodore ? Elle abrite un Amiga 3000. Histoire de faire un simulateur...



ludique. *Loom, Jack Nicklaus Golf, Sim City, Battlestorm, Falcon, Snoopy, Defender of the Crown, BAT, Unreal, Pro Tennis Tour 2, Xenon 2, The Case of the Cautious Condor* – une aventure temps réel – sont ainsi annoncés. Notez que les graphismes des logiciels existant déjà sur *Amiga* et adaptés sur CDTV ne changent pas ou très peu. En fait, les seuls véritables apports du CDTV concernent la bande sonore et l'espace disque qui s'élève à 450 Mo en moyenne. Les jeux sont ainsi enrichis par l'apport de scènes en regard à leurs homologues sur *Amiga*. A l'opposé, le CDI compense un prix plus élevé par de meilleures performances et des jeux spécifiquement développés dans un cadre multimédia. En outre, la renommée de ses promoteurs risque de faire mal. Mais, rien n'est fait : n'oublions pas l'échec du MSX...

Commodore

La firme fondée par Jack Tramiel a mis les *PC* en bonne place sur son stand avec de nouveaux modèles haut de gamme (genre 486 à 25 MHz) et l'inauguration de l'appellation Profi Line, c'est-à-dire ligne professionnelle. On nous promet une gamme de haute technologie mais, concrètement, on aboutit à des compatibles plus ou moins comme les autres...

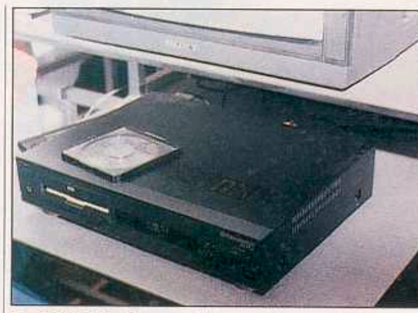
Côté *Amiga*, les choses se passent plutôt bien pour Commodore qui taille de sérieuses croupières à Atari. Le parc mondial d'*Amiga* s'élève officiellement à deux millions d'unités dont environ 700 000 en RFA ! Le *TT* d'Atari voit l'avènement de son pendant sous la forme de l'*Amiga 3000 T* qui, comme le 32 bits Atari, dispose d'une version Unix.

La machine est architecturée autour d'un 68030 cadencé à 25 MHz. Livré en standard avec 3 Mo de RAM extensible, le *3000* peut recevoir un coprocesseur mathématique 68882. Les résolutions graphiques s'échelonnent de 320 par 256 à 1 280 par 512 points. Palette et nombre de couleurs affichables simultanément ne changent pas par rapport aux autres *Amiga*, mais la carte Flicker Fixer est intégrée. Autre apport de la machine : un disque dur de 100 Mo et un lecteur de disquettes sont livrés d'office. Le boîtier permet l'intégration d'autres lecteurs tant trois pouces et demi que cinq pouces un quart. Enfin, notons que le 3000 offre 5 slots 32 bits et 3 slots 16 bits et dispose de toutes les interfaces habituelles. Le prix est évidemment à la hauteur.

Pour les *2000/3000*, deux nouvelles cartes graphiques. La première se nomme VD 2001 DVE 10 de Space Art. Il s'agit d'un digitaliseur temps réel avec, au programme, une palette de 16 millions de couleurs. Dans le

Multimédia : alors ça vient ?

On attendait du CeBIT que l'Arlésienne multimédia fasse une apparition plus musclée. Autant pour nous. La moisson est bien maigre. D'accord on en parle beaucoup... à tort et à travers. Certains stands (n'est-ce pas, monsieur NEC ?) n'hésitaient d'ailleurs pas à utiliser le mot pour attirer les gogos dans leurs filets, sans rien présenter de concret. Le multimédia était pourtant présent. Pour la première fois, les grands du multimédia du futur présentaient officiellement leurs produits dans un salon européen. Seul Commodore faisait du tapage autour de son CDTV, grand écran et bateleur de foire avec démo (en anglais principalement) à l'appui. Mais le CDTV, basé sur un *Amiga* déjà vieillissant, est-il vraiment un standard d'avenir ? Là est la question. Philips présentait son CDI avec une discrétion peu en rapport avec les ambitions affichées par la marque. Trois CDI s'offraient à la vue de ceux qui faisaient l'effort d'aller jusqu'à un coin retiré au fond du stand. Peu d'applications : la visite bien connue du Smithsonian Institute et un programme pour les enfants. Le lecteur de *Tilt* est mieux informé que ne l'était le démonstrateur du



Le CDTV de Commodore.

stand! Chez Intel, le DVI bénéficiait d'une démo bien faite. Mais, là encore, aucune application. L'accent n'était mis que sur les capacités de développement futures. Le développement! Il semble bien que c'est là que le bât blesse. Les éditeurs hésitent. Six cents mégas de données : on ne se lance pas à la légère dans le développement de logiciels d'une telle ampleur. Cela coûte cher, très cher. Et les premiers ne seront pas forcément les gagnants. Ils sont certains, en revanche, d'essuyer les plâtres. Les constructeurs hésitent eux aussi. Tirant les leçons du passé, ils ne veulent pas lancer trop tôt des machines sans logiciel. On assiste donc à une course de lenteur entre éditeurs et constructeurs. Ce qui explique la timidité de ces derniers. Mais à force d'attendre, ne vont-ils pas rater le train ?

Jean-Loup Renault

Le CDI nouvelle vague : intégration et lecteur de disquettes incorporé.



VRAOOOMMM !!! VRAOOOMMM !!

SUPER MONACO GRAND PRIX

TILT, US GOLD et AUCHAN

vous offrent

une nouvelle démo-jouable :
le tour de qualification de **SUPER MONACO G.P..** Traces de pneus et taches d'huile garanties...
Pour l'obtenir, c'est facile: il vous suffit de renvoyer la carte réponse
ci-jointe et nous vous ferons parvenir votre disquette dans les meilleurs délais (Pitié un peu de patience - comptez un mois et demi) . Remplissez lisiblement
la carte. Inutile de cocher toutes les cases : nous n'enverrons qu'une seule disquette
sur un seul format par bulletin réponse . En revanche,
rien ne vous empêche de renvoyer plusieurs bulletins réponse originaux .
Attention, l'opération *Super Monaco G.P.* est limitée dans le temps, nous devons recevoir votre réponse impérativement avant le 31/05/91 minuit, le cachet de la poste faisant foi.



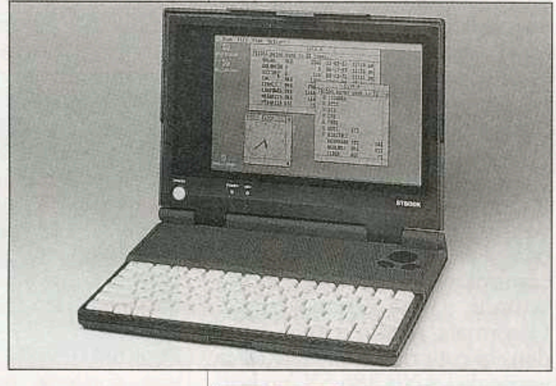
N.B. Les formats proposés sont pour : AMIGA, CPC et ST (à l'exclusion de tout autre)
Gardez précieusement la disquette en carton, elle devrait être un jour cotée en bourse.

Offre réservée à la France métropolitaine

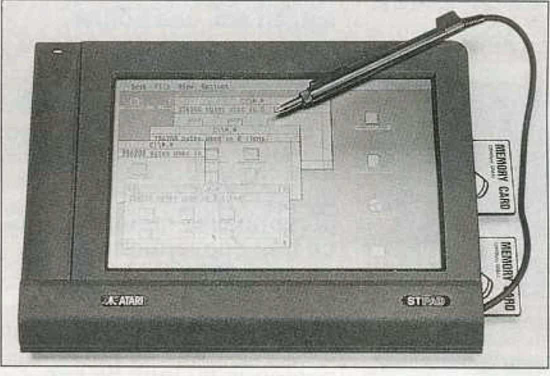


Nouveau CD-ROM Atari : où sont les softs ?

même ordre d'idées, la carte Arlequin, un *frame buffer* Pal, livrée avec un *Paint* de qualité. Les prix de ces extensions ne les rendent cependant pas accessibles au plus grand nombre...
En ce qui concerne l'*Amiga 500*, les nouveautés présentées sont relativement peu nombreuses.



ST Book : un notebook compatible ST doté d'un bon clavier. Mais la gestion du curseur n'est pas encore au point...



Un Mega ST dans un écran, c'est un ordinateur sans clavier. Cela s'appelle ST Pad et c'est signé Atari.

Pour rester dans le bas de gamme, le *C 64* semble une fois de plus renaître. Son prix très compétitif lui permet de faire une nouvelle carrière dans l'ex-Allemagne de l'Est!
Pour conclure, signalons en plein milieu du stand une Seat toute rouge. Il s'agit d'un simulateur à base d'*Amiga 3000* qui invite à éprouver les capacités de conducteur des visiteurs.

Atari

Chez Atari, quelques surprises. Commençons par la moins spectaculaire : un nouveau lecteur de CD-ROM. Annoncé aux alentours de 3 500 F, il se connecte sur l'ensemble de la gamme. Comme l'ancien modèle, il dispose d'une capacité d'environ 500 Mo et peut également lire des CD audio. Toutefois, le passé de son prédécesseur laisse mal augurer de l'avenir de ce modèle. Plus impressionnant sont les deux autres prototypes présentés. Adieu *STacy*, bonjour *STBook* ! Pas plus d'un kilo pour ce portable architecturé autour d'un 68000 à 8 MHz et de 1 ou 4 Mo de RAM, et offrant un disque dur de 20 Mo, un écran LCD d'une résolution de 640 par 400, sans réglage du contraste, et d'un peu convaincant système à base de touche sensitive en guise de souris. Interface Midi, sorte série et parallèle sont aussi au rendez-vous. Des cartes mémoire, utilisées comme mémoire de masse, viennent s'insérer sur le côté et un lecteur de disquettes externe peut être connecté pourvu qu'il dispose d'un contrôleur. Enfin, la liaison avec un *ST* est prévue par les ports parallèle ou DMA. Atari se veut dans la course à l'ordinateur sans clavier avec la présentation du *ST PAD*. Il s'agit d'une machine se présentant sous forme d'écran LCD genre A4 – résolution de 640 par 400, toujours – qui contient le GEM, le TOS et d'autres applications. Il se commande par l'intermédiaire d'un stylo qui vient pointer sur l'écran et il lui est même possible de lire des cartes mémoire – les mêmes que pour le *STBook*. A noter que la base (processeur, mémoire, etc.) est comparable à celle du *STBook*. Quand ces prototypes seront-ils sur le point d'être commercialisés ? Mystère... La fuite vers le haut de gamme avec le *TT* semble ne pas avoir convaincu grand monde. La machine se vend difficilement et la venue des *Mega STE* est trop récente pour avoir permis un renversement de vapeur.
Cette année chez Atari, la mode est aux émulateurs *PC* et *Mac*. C'est ainsi que l'on a pu assister aux démonstrations de la version 3.0 de Spectre GCR de Gadgets by Small – émulateur *Mac* – et, pour l'émulation *PC/AT*, d'AT-Speed C16 de Heim Verlag et AT Once Plus de Vortex. En ce qui concerne le SuperCharger de Beta Systems, une préversion de SCplus/286 est timidement présentée. Visiblement, plus le *ST* se développe en puissance et vitesse – cf. : *Mega STE* –, plus il cherche à rattraper des machines comme les *Mac* et *PC*. Les cartes d'extension permettant d'augmenter les capacités graphiques des *ST* et Cie sont, elles aussi, de la fête. Mais la question du futur de ces cartes est loin d'être élucidée. Les nouveaux standards établis sur la base des performances des *Mega STE* et autres *TT* risquent de faire des morts.
Côté *Portfolio*, des applications très intéressantes comme Folio-Talk, qui relie un *Portfolio* à un *ST, STE* ou *TT* via le port parallèle. Le programme de transfert fonctionne aussi bien sous GEM que comme accessoire de bureau. Signalons aussi Swift Basic, un langage de programmation pour *Portfolio* proposé par Computer Studio. Enfin, terminons avec quelques logiciels dignes d'intérêt : First Card, une sorte d'Hypercard pour *ST*. Déjà présenté l'an dernier en version allemande et cette année en version anglaise, il y a de fortes



Le Porfolio est bien plus populaire en Allemagne qu'en France. Les très nombreuses applications sont exposées en bonne place, comme des bijoux, et à la vue de tous.

chances pour que la version française fasse son apparition, d'autant plus que de très sérieux contacts ont été pris par des importateurs français lors du salon. *Harlekin II*, nouvelle mouture d'un gestionnaire de bureau et MultiGEM qui autorise le multi-tâche. *Calamus SL*, lui, était visible en version finale. Sa commercialisation ne devrait plus tarder. Il coûtera environ 5 300 F. Rappelons que les principales fonctions ajoutées sont la séparation des couleurs, l'étroitisation et l'inclinaison des caractères, et la réalisation automatique de tableaux. C'est ALM qui en est l'importateur. A noter qu'une version S, sans module de séparation des couleurs, sera commercialisée par Atari France à moitié prix. De plus, différents modules verront le jour petit à petit et pourront s'ajouter à la version S ou SL comme, par exemple, Data Former qui exporte les fichiers sous divers formats qu'utilisent l'*Amiga*, le *Mac* et le *PC*. Un mot de Borland, qui disposait de son propre stand et avait présenté l'an dernier son Turbo C pour *ST*. Etant développé par Borland Allemagne, Borland Europe n'a nullement l'intention de distribuer ce produit à l'étranger. Les programmeurs qui, cette année, présentent un convertisseur GFA basic/Turbo C pour *ST/TT* ou *PC* ont donc décidé de créer une structure indépendante qui se chargerait de l'exportation. Mais Blue Systems, c'est son nom, n'en est encore qu'à ses débuts et rien n'est joué...

PC petits, tout petits...

La venue de l'*Amstrad PC 42386 SX* représente un phénomène important. En effet, la firme d'Alan Michael Sugar est la première marque de renom à sacrifier à une mode qui nous vient tout droit de Hong Kong et de Taiwan. Le concept de mini *PC* de bureau a été inauguré en France par le *Carry PC*, il y a bientôt un an. Pour les fabricants de compatibles, ce type de produit répond à la nécessité de se démarquer des autres. La démarche suivie par des sociétés comme Acel Systems Corp (Taiwan) ou encore Juko (Hong Kong), qui proposent aussi des *PC* d'une très grande compacité, est la même que celle des industriels nippons, il y a déjà une quinzaine d'années. Le but du jeu est de faire évoluer son image de marque de copieur de technologie à créateur. D'où le développement par les fabricants de compatibles de concepts nouveaux. Derrière ces considérations marketing, il faut cependant saluer cette miniaturisation des unités centrales qui est, en soi, une bonne chose. La taille des écrans et la miniaturisation des claviers sont, elles, parfois plus contestables. Pourquoi Amstrad investit-il ce créneau. Depuis quelque temps, Amstrad personnalise moins ses *PC*. La très conventionnelle gamme *3000* l'a prouvé. De là à dire qu'Amstrad n'est désormais plus qu'un étiqueteur de *PC* qui se cantonne au look de ses machines en prenant des éléments venant de Corée, Taiwan ou Hong Kong, il n'y qu'un pas. Doit-on le franchir ? Les faits y poussent en tout cas.



Jusqu'où ira la miniaturisation ?





Amstrad se porte bien

Parlons à présent d'un autre constructeur reconverti au standard *PC* : Amstrad. On l'avait compris avec la gamme *3000* de la firme d'Alan Michael Sugar. Désormais Amstrad veut jouer dans la cour des grands. D'où la venue de l'*ANB 386 SX*, un portable avec écran LCD disposant de 64 niveaux de gris. Mais la plus belle illustration de cette politique est l'*ACL 386SX*, un portable couleur qui surprend par l'excellente visibilité de l'écran LCD. Les couleurs sont éclatantes et la définition très précise. Cette machine n'a vraiment rien à envier à ses concurrents japonais! Son prix non plus d'ailleurs : il devrait avoisiner les 50 000 F TTC lors de sa commercialisation, prévue pour le dernier trimestre 1991.
Techniquement moins évoluée mais tout aussi spectaculaire, la seconde nouveauté d'Amstrad est un *PC* tout petit (250 × 264 × 70 mm) et pourtant très performant, le *4386 SX*. Fournis avec Windows 3 et, pour l'occasion, avec un environnement graphique de gestion maison, Amstrad Manager, les premiers modèles devraient remplir les rayons des magasins spécialisés au mois de juin. Il offre, en sus du micro-processeur *386 SX* à 20 MHz, un écran VGA couleur de type Sony Trinitron et de très bonne qualité notamment grâce à un pitch de 0,26. Il propose aussi une RAM de 4 Mo, une mémoire cache de 64 ko, un disque dur de 80 Mo avec un temps d'accès de 19 ms, un lecteur de disquettes haute densité et la fameuse souris Amstrad qui, elle, n'a toujours pas changé. Le prix, de l'ordre de 20 000 F, apparaît toutefois bien élevé. Pour la petite histoire, remarquons la présence de Locoscript PC accompagné de LocoMail – pour faire des étiquettes – et du dictionnaire LocoSpell traduit en allemand.
Pour finir avec la firme anglaise, une curieuse rumeur circule. Amstrad s'apprêterait à lancer un *PC* ludique, construit autour d'un 286 cadencé à 12 MHz, avec carte Ad Lib et VGA. Il serait livré avec une flopée de jeux et disponible à un prix... Amstrad. *Wait and see* !



Après Sanyo, Sharp et Toshiba, Amstrad annonce son portable couleur.

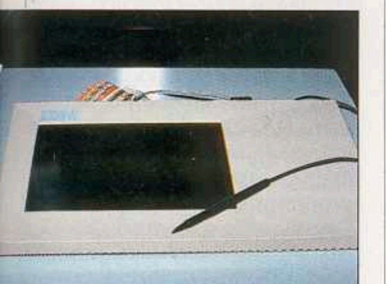
Les autres...

Il est de tradition pour les fabricants japonais de démontrer leur savoir-faire au CeBIT. Que nous ont-ils réservé cette année ? Chez NEC, découvrons la gamme Powermate qui démarre avec un classique compatible à base de 286, VGA et tout et tout. Qualifiée de familiale, cette gamme de machines très conventionnelles commence aux alentours de 15 000 F. Familiale ? Chez Kyocera on sacrifie à la mode des *PC* de poche avec le Refalo. Cette machine, qui devrait être proposée aux alentours des 6 000 F, utilise la technique des compatibles (XX86 et Ms-Dos) mais offre un écran LCD sur le-

quel on écrit directement. Principale originalité de cette machine : elle s'ouvre et se ferme comme un classeur et accueille des pages style Filofax. Chez Canon on trouve le Wordtank. Celui-ci se présente sous la forme d'un *Portfolio*, mais n'en a que l'aspect, car ce n'est pas un micro. Vous pouvez y insérer une carte mémoire correspondant à la langue dont vous avez besoin. Une interro d'anglais ? Hop, une carte d'anglais! C'est ce qui s'appelle être pratique et modulaire. Intéressant mais pas grande révolution donc du côté de l'empire du Soleil-Levant.

Chez les Américains, on est encore plus novateur : Franklin dévoile son tout nouveau dictionnaire français-anglais avec prononciation des mots anglais ! On n'arrête pas le progrès.

En fait, cette année c'est IBM qui démontre son savoir-faire. Cela commence avec un tounoi d'échecs opposant un ordinateur nommé Deep Thought 2 à huit



La saisie manuelle au stylo devient réalité.

joueurs par l'intermédiaire d'un satellite – l'ordinateur étant basé dans le laboratoire de recherche d'IBM aux Etats-Unis ! Plus loin, toujours sur le stand IBM, assistons à une démonstration de reconnaissance vocale. Un homme, qui a appris à l'ordinateur à reconnaître sa voix en répétant plusieurs phrases pendant une heure, lit un extrait de journal. Les mots s'affichent au fur et à mesure – donc en temps réel – sur l'écran, virgules et points compris. Le pourcentage d'erreurs est très faible : moins d'un mot pour dix. En cas d'erreur, on peut interroger l'ordinateur qui affiche une liste de mots se rapprochant du mot erroné.

Si IBM nous avait déjà montré une telle application, c'est la première fois que la démonstration est faite en langue allemande, en français ou encore en italien. Autre prototype d'IBM : le *Notepad Paper-Like Interface* ou ordinateur sans clavier. Comme pour le prototype précédent, la personne qui le manipule, pour la première fois, doit apprendre à l'ordinateur à reconnaître son écriture en traçant l'alphabet pendant une séance d'une heure. Ce qui est spectaculaire, c'est le pourcentage d'erreur extrêmement réduit : environ une lettre tous les vingt mots. Les phrases, écrites en lettres capitales, sont reconnues et peuvent ensuite être réutilisées. Tetsunosuke Fujisaki, le directeur du département Reconnaissance de saisie manuelle, nous a avoué qu'il espérait bien pouvoir présenter une version commercialisable d'ici à deux ans.



Ne partez plus dans le désert sans emporter le Tracter, le très costaud compatible portable de l'israélien Tadiran ! (en haut). Et si vous avez des problèmes de traduction, n'hésitez pas à vous servir du dictionnaire parlant de Franklin (en bas).

Soulignons aussi la venue de Tadiran, un fabricant israélien de compatibles, qui propose des machines à base de 80286 destinées à des applications très particulières. Ainsi, le *Tacter 11S* est décrit comme étant un ordinateur portable militaire ! Une machine compacte et blindée...

Continuons avec les machines hors normes qui commencent par A, j'ai nommé l'Archimedes. Eh oui ! la société Acorn attaque officiellement le marché allemand. C'est la première fois qu'une version adaptée au pays est dévoilée pour l'Archimedes. Outre le clavier, qui est de type QWERTZ, les manuels sont traduits et une filiale est même créée.

En ce qui concerne la France, David Slight, le directeur des Chefs de Produit d'Acorn UK, a déclaré que l'Allemagne était le marché européen le plus porteur après l'Angleterre – le parc d'Atari et d'*Amiga* est trois fois plus important qu'en France.

Si les résultats sont positifs, le prochain pays européen à bénéficier d'une distribution massive de l'Archimedes sera l'Italie, en raison des accords passés avec Olivetti. Puis viendrait certainement la France. Vous voyez, ce n'est pas demain la veille qu'on trouvera un Archimedes dans les boutiques d'informatique de l'Hexagone !

Côté Apple pas grand-chose de neuf avec le *Mac* portable rétro-éclairé – présenté en France au PC Forum – les imprimantes StyleWriter et Personal LaserWriter LS déjà connues en France. On peut cependant ajouter que *Mac* fait une percée en Allemagne. Percée modeste, mais réelle : une nouvelle pierre dans le jardin d'Atari...

Enfin, un mot sur *Next*, le stand le plus couru du CeBIT! La firme dirigée par Steve Jobs (cofondateur d'Apple) semble faire vibrer les Allemands puisque pas moins de 200 *Next* se vendent tous les mois en RFA! En France, la commercialisation devrait normalement débuter ce mois-ci.

Le calme avant la tempête

Notre visite guidée s'achève après trois bonnes journées d'investigation. Une fois de plus, CeBIT de Hanovre apparaît comme un passage obligé des constructeurs de micro-informatique. Cette année, les deux grandes tendances sont la poussée de Commodore mais aussi une discrétion certaine des fabricants japonais. Le calme avant la tempête ?

L'avènement tant annoncé du multimédia reste, lui, toujours attendu. De même l'environnement virtuel est assez discret. Cela est peut-être dû à la jeunesse de ces techniques. Relevons, cependant, sur le stand des Telekom une application autour d'un gant de données.

C'est le troisième système de ce type à jouir d'une présentation après ceux de VPL Research et de W Industries. L'intérêt pour ces systèmes ne se dément donc pas mais leur heure semble ne pas être encore venue.

Qui sait quand l'environnement virtuel sera massivement adopté et supporté ? David Téné





Une image qui n'existe pas, un gant qui lui existe bien et peu d'applications existantes. Voilà la dure réalité du virtuel !...

Le Mega puissance STE

Nouvelle gamme Apple, baisse de prix des *Amiga 2000* et renforcement de la concurrence dans l'univers *PC* ont enfin décidé Atari à gonfler sa gamme Mega en lui adjoignant des perfectionnements issus des *STE* et *TT*. Résultat : une machine aux performances meilleures, notamment en vitesse de calcul. Il était temps ! Mais la question reste la même... n'est-il pas déjà trop tard ?

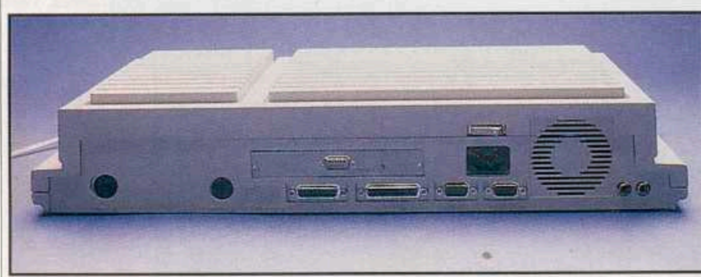


Esthétiquement contesté, le Mega STE reprend le boîtier du TT.

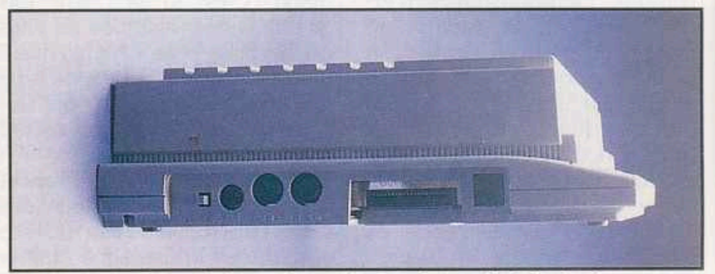
Acidric, très occupé ces temps-ci, m'a demandé de tester pour vous le nouveau membre de la famille des *STE*. Le *Mega STE* n'a extérieurement plus guère de rapport avec l'ancienne gamme. Le boîtier est similaire à celui du *TT* : deux blocs comportant des rainures sagittales (de l'avant vers l'arrière) qui sont réunis par un socle. On aime ou on n'aime pas. L'ensemble est assez volumineux, mais il se trouvera toujours un revendeur pour vous affirmer que l'unité centrale est toute petite, et que c'est le disque dur (le bloc droit) qui élargit la machine... Le clavier est identique à celui du *TT*. J'ai eu l'occasion d'en essayer deux : l'un était mou et totalement silencieux, très désagréable ; l'autre, tout simplement parfait, juste assez ferme et sonore. Essayez avant d'acheter.
La configuration officielle comporte un écran monochrome (SM 124 classique), mais le câble Péritel fourni permet d'utiliser sans problème un moniteur couleur ou un téléviseur. Sur le papier, le *Mega STE* est une petite merveille : 68000 cadencé à 16 MHz (soit le double des autres ordinateurs de la gamme *ST/STE*), disque dur SCSI de 48 Mo, mémoire cache rapide... C'est un fait, le *Mega STE* est rapide. Il suffit d'utiliser un peu GEM pour pouvoir apprécier la vitesse d'affichage. TOS (numéroté 2.5) et GEM héritent d'un certain nombre des caractéristiques du TOS du *TT* (TOS 3.0) : les icônes peuvent être choisies parmi une vingtaine, la poubelle est devenue un trou noir (comme sur le *Next* !), le desktop est personnalisable et dossiers et fichiers peuvent être déplacés directement sur le bureau.

Une interface graphique qui doit beaucoup au TT

Toutes ces améliorations apporteront un confort d'utilisation agréable à ceux qui connaissent déjà le GEM Atari. La mémoire vive est de 2 Mo en standard, extensible à 4 Mo sur la carte mère. Les revendeurs ont toute latitude pour modifier le *Mega STE*, et vous trouverez probablement des configurations comportant 4 Mo, des disques durs plus importants, etc., directement dans le commerce.
A ce propos, il est assez étonnant qu'Atari laisse ces modifications aux soins de ses revendeurs. En effet, l'autorisation de « modification libre » risque d'entraîner des abus, et il faut faire attention, par exemple, à ce que le disque dur de 48 Mo, qui est plutôt rapide, ne soit pas remplacé par un autre plus lent... Car, somme toute, les revendeurs malhonnêtes, ça existe !
Restons en compagnie du disque dur. D'une capacité de 46,3 Mo il est fourni formaté et partitionné. Il est accompagné d'une disquette d'utilitaires permettant de le reconfigurer à volonté, et d'un programme servant à le faire reconnaître par le système. Ce programme (AHDI.PRG) sert aussi bien à démarrer à partir du disque dur qu'à le détecter, après un « boot » sur disquettes. Il est particulièrement regrettable qu'Atari n'aie pas modifié le TOS pour prendre en compte directement le disque dur, car vous devrez avoir en permanence sous la main la disquette contenant ce programme.
De même, le système du Ms-Dos sur *PC* est bien plus pratique pour démarrer sur disquette. Car, sur le *Mega STE*, il est nécessaire, pour empêcher le démarrage à partir du dur, de garder la touche *Alternate* enfoncée un certain temps, puis d'appuyer sur la barre espace. Ces manipulations doivent être exécutées correctement, sinon il faudra recommencer la manœuvre. Les deux machines que j'ai pu essayer ont posé des problèmes en ce domaine et, même en faisant les bonnes manipulations, la disquette n'est parfois pas reconnue.
Même problème avec les dis-



De gauche à droite, le port lecteur externe, l'interface moniteur, les sorties disque dur et imprimante et trois sorties série !



La partie droite de la machine présente, de gauche à droite, le reset, la sortie RS 422, les ports midi, cartouche et le clavier.

quettes « auto-bootables » ; il arrive de temps en temps que le système fasse comme si de rien n'était et démarre sur le disque dur... Ce défaut ne gênera pas les utilisateurs exclusifs de programmes installés sur le dur. Malheureusement, il arrive, même à ceux-là, de planter le dur et d'avoir à le reconfigurer. Si les manœuvres doivent se répéter (si vous voulez essayer plusieurs configurations de GDos, par exemple), cela risque de prendre du temps. Je trouve personnellement que ces défauts nuisent fortement à l'image professionnelle qu'Atari veut donner à cette nouvelle machine.

Des utilitaires fournis permettent de configurer entièrement le *Mega STE*. Comme sur le *TT*, on peut ajouter certains accessoires en cours d'utilisation, et un panneau de contrôle les regroupe alors. Il est ainsi possible de régler la vitesse du processeur (8 MHz ou 16 MHz), de rendre actif le blitter et/ou la mémoire cache, ou encore d'augmenter la résolution de la souris. Tous ces utilitaires sont bien pratiques, mais le tableau de contrôle associé à la moyenne résolution... bloque la machine! Comme cette résolution est celle automatiquement détectée avec un moniteur couleur, il est impossible d'avoir le panneau de contrôle des accessoires sur un moniteur couleur ! Là non plus, Atari ne montre pas un côté très professionnel ! Il faut ajouter qu'à mes questions à ce propos, le technicien n'a pu cacher sa surprise : le *Mega STE* est fait pour fonctionner avec l'écran monochrome, pourquoi chercher à utiliser la couleur ? On peut se demander alors pourquoi Atari a gardé les résolutions couleur !

Pour ce qui est de la vitesse du *Mega STE*, il est indéniable que les programmes tournent sensiblement plus vite que sur un *Mega ST*. Encore faut-il que le blitter et la mémoire cache soient activés. En effet, et pour étonnant que cela paraisse, l'ordinateur configuré à 8 MHz, avec blitter et sans cache, est plus lent que les *Mega ST*... Pourquoi ? Mystère. En revanche, et c'est le plus important, l'utilisation de la configuration « maximale » (16 MHz, blitter et cache) apporte un gain de vitesse particulièrement sensible, oscillant entre 20 et 60 % (sur des tests en GFA). Le confort avec des programmes comme *Le*

Moins de trente secondes pour une sortie laser !

Rédacteur ou *Dali Light* y gagne très fortement, et l'impression d'une page complexe sur l'imprimante laser Atari prend moins de 30 secondes, un record ! Pour ce qui est de la compatibilité, je n'ai eu aucun problème avec les programmes utilisant le GEM. Ils s'installent facilement sur le dur, et sont bien plus rapides. Les lancer à partir de disquettes ne pose pas non plus de problème, hormis les réserves émises plus haut. En revanche, les jeux sont moins coopératifs : s'il était prévisible que les jeux ne fonctionnant pas sur *520* ou *1040 STE* ne marchent pas sur le *Mega*, il est plus regrettable que des jeux comme *Panza*, qui utilise à la fois la palette *STE* et la mémoire au-delà de 512 ko, ne fonctionnent pas ! Parmi les jeux qui ont daigné démarrer, citons *Hard Drivin' II* et *Ultima V*. Quant à ceux qui ne fonctionnent pas, la liste serait trop longue... Ce n'est pas un ordinateur de jeu !

Le *Mega STE* reprend les connecteurs du *Mega ST* (prises Midi, bus DMA...) et accueille certaines nouveautés du *TT*. Un bus VME permettant d'ajouter une carte en interne a ainsi fait son apparition. Cette norme, très répandue dans le milieu industriel, ouvre au *Mega STE* des possibilités d'extension qui lui faisaient cruellement défaut. Ces cartes



Nouveaux cabochons, touché agréable : le clavier est en net progrès.

VME ont l'avantage de couvrir tous les domaines d'application, d'être très répandues et donc peu chères. L'autre nouveauté est la présence, en standard, d'une connexion réseau (RS 422), inutile dans le domaine personnel mais particulièrement intéressante pour les PME ou les bureaux d'études.

Ces sorties, n'étaient les défauts cités plus haut, feraient du *Mega STE* une machine semi-professionnelle tout à fait compétitive face aux *Mac* et aux *PC*. Malheureusement, le manuel qui accompagne la machine est des plus abscons en ce domaine. Atari ajoute des extensions intéressantes, fait du tapage autour, mais n'explique pas comment les utiliser. Etonnant, non ? Idem pour l'utilisation d'un disque dur externe. Il peut être très pratique, pour le possesseur d'un *Mega ST* avec disque dur, de pouvoir utiliser son disque externe sur le nouveau *Mega STE*, ne serait-ce que pour transférer ses programmes. Atari n'explique nullement les manœuvres nécessaires, et le manuel renvoie sur la documentation de l'extension !

Pour finir, voyons à qui s'adresse le *Mega STE*. Vendu un peu moins de 10 000 F avec 2 Mo, un disque dur et un écran monochrome, il nous est présenté comme un concurrent direct des *Amiga 2000*, *Mac Classic* et autres *PC 386SX* VGA. Malgré ses caractéristiques souvent meilleures « sur le papier », il me semble surévalué aussi bien du point de vue du nombre et de la qualité des programmes que pour ce qui est de la qualité générale de la machine. En revanche, il correspondra bien à l'évolution normale de ceux qui utilisent un *Mega ST* et qui désirent garder leurs programmes et leur connaissance du matériel, tout en gagnant en vitesse et en confort d'utilisation. Le *Mega STE* peut être satisfaisant, voire très intéressant, dans les domaines de la petite bureautique, de la création musicale ou de la création graphique. Dans ce cas, il faut néanmoins tenir compte de ses défauts d'affichage couleur. Ce n'est finalement pas une machine réellement professionnelle, même si elle garde des qualités pour certaines utilisations.

Jean-Loup Jovanovic

PUISSANCE 4

Le Four Score permet de connecter jusqu'à quatre manettes sur une console Nintendo. Intérêt : il est désormais possible de jouer à quatre sur un même jeu. Encore faut-il que ce dernier soit compatible, ce qui est signalé par un sticker particulier. Sur un jeu « normal », le Four Score se contente d'offrir une fonction Turbo. Le prix de cette extension est d'environ 400 F.



PC : la guerre des basic

C'est clair, le célèbre GW basic n'est plus à la mode. Trop ancien, considéré comme dépassé, il termine sa carrière. Désormais, les basic sur *PC* se veulent structurés et, autant que possible, compilés afin de rivaliser au mieux avec le pascal, voire le C. Trois langages de ce type – deux américains, un européen – s'affrontent. Question : lequel choisir ?

Pour vous aider à résoudre ce problème, nous vous proposons un comparatif entre deux compilateurs : Powerbasic 2.00b et Quickbasic 4.50.
Rappelons que GWbasic qui sert encore souvent de référence, est le plus ancien, il est généralement livré gracieusement lorsque vous achetez un *PC*. Il est hélas obsolète et n'a pas la moindre trace de convivialité. Microsoft, son éditeur, l'a remplacé en 1985 par Quickbasic 1.00.
Powerbasic est un nom qui ne vous dit certainement rien. Mais vous connaissez par contre Turbo-Basic. Son géniteur Robert S. Zale a décidé de se mettre à son compte, laissant Borland sans nouveau basic puisqu'il est parti avec son bébé sous le bras. Le passage de Turbo à Power n'a été que bénéfique, sa convivialité et sa puissance ont été accrues, mais est-il le meilleur ?
Pour tester leur vitesse de calcul, on a fait 10 000 boucles avec les principales fonctions mathématiques en sommant à chaque fois leurs erreurs de calcul. Le vainqueur de cette étape est Powerbasic avec une précision quinze fois meilleure que Quickbasic pour temps d'exécution presque deux fois plus court. Sur le plan indicatif, GWbasic est loin derrière, surtout sur le plan de l'exactitude des calculs.
En faisant le même type d'expérience, mais avec des fonctions graphiques cette fois-ci, c'est Quickbasic qui gagne avec une durée inférieure de 23 % par rapport à Powerbasic, GWbasic étant totalement dans les choux.
Le dernier test de rapidité que nous avons effectué porte sur les entrées-sorties disque en séquentiel. Powerbasic en sort victorieux mais de peu, le langage concurrent n'étant que 10 % plus lent.
Quickbasic est le plus convivial, car les services qu'il propose au programmeur sont tous présentés dans ses menus déroulants. De cette manière, un néophyte peut s'y retrouver aisément. Lorsque le novice devient expert, en revanche, il se lasse rapidement de passer d'un menu à l'autre, même avec la souris, qui pourtant facilite bien les choses. C'est bien dommage qu'il n'y ait pas plus de combinaisons de touches.
Quickbasic possède une fonctionnalité intéressante pour les programmeurs brouillons. Lorsqu'une ligne est saisie ou chargée, les mots clés du basic passent en majuscule et les mots se trouvent uniformément espacés. Powerbasic ne gère pas la souris mais possède une meilleure gestion du clavier ; il dispose du même jeu de touches que les Turbo.
De plus, il possède plus d'options que son rival surtout au niveau de la compilation.

Nos deux listings de référence : à gauche un test sur le graphisme, à droite la sauvegarde est étudiée.

```
10 DIM Graphics Buffer (1 000)
20 SCREEN 9 : FOR j = 0 TO 10
30 y = TIMER
40 FOR i = 0 TO 400 : CIRCLE
(325, 175), i, i MOD 16 : NEXT i
50 y1 = y1 + TIMER - y : y = TIMER
70 FOR i = 0 TO 350 : LINE
(0, i)-(640, i), i MOD 16 : NEXT i
80 y2 = y2 + TIMER - y : y =TIMER
110 FOR i = 0 TO 640 : LINE
(i, 0)-(i, 350), i MOD 16 : NEXT i
120 y3 = y3 + TIMER - y :
NEXT j
130 PRINT y1, y2, y3
```

```
10 OPEN « toto » FOR OUTPUT AS » 1
20 y = TIMER
30 FOR i = 1 TO 19999
40 WRITE# 1, a
50 NEXT i
60 PRINT TIMER - y
70 CLOSE# 1
110 OPEN « toto » FOR INPUT AS# 1
120 y = TIMER
130 FOR i = 1 TO 19999
140 input# 1, a
150 NEXT i
160 PRINT TIMER - y
170 CLOSE# 1
```

Capacités graphiques				
Quickbasic	157,5	8,6	28,7	194,8
GW basic	549,6	151,6	164,6	865,8
Power basic	114,9	41,3	96,3	252,5
Opérations sur disque				
	Lecture	Ecriture		
Powerbasic	16,25	38,4		54,6
GW basic	20,15	20,66		40,81
Quickbasic	35,96	24,33		60,29
10 000 boucles				
Powerbasic	5,7 s			
Turbo C	2 s			
Quickbasic	5,3 s			
Sauvegarde de 100 000 octets				
Powerbasic	40,1 s			
Quickbasic	27 s			
Turbo C	20,27 s			

Résultats de nos tests non compilés sur Powerbasic et Quickbasic.

GFA BASIC POUR PC

Ce tout nouveau basic pour *PC* existait déjà sur *Atari ST*. Sa venue dans l'univers des compatibles a été dévoilée l'année dernière, à l'occasion du Forum Atari Plusieurs versions totalement compatibles entre elles sont prévues afin de supporter tous les microprocesseurs Intel, ainsi que quatre environnements classiques sur *PC* : Windows 3, Unix, OS/2 et Ms-Dos.
GFA basic permet de créer un programme structuré comme en pascal ou en langage C. De plus, il propose 500 instructions de base, 50 fonctions supplémentaires pour l'utilisation du système d'exploitation Ms-Dos et plus de 20 instructions graphiques permettant de créer une interface utilisateur. Une première version de GFA basic sous Ms-Dos était déjà sortie, mais le nombre d'erreurs résiduelles a contraint son éditeur, GFA System Technik, à le modifier.
Ce langage n'est pas entièrement compatible avec son homologue sur *Atari ST*, essentiellement du fait qu'il ne se trouve pas sous l'environnement GEM. Cependant, la plupart des programmes émigrés devraient fonctionner après quelques modifications, ce qui sera très rarement le cas d'un programme venant des autres basic *PC*.
L'éditeur vérifie la syntaxe de manière continue mais il est regrettable qu'il n'y ait aucune option au niveau du compilateur/linker, et encore plus regrettable que le débogueur et l'aide manquent à l'appel. Cette absence devrait être transitoire, notamment pour le compilateur et le linker. Au niveau des performances, le GFA basic est plus rapide que Power basic et Quickbasic mais moins précis.
L'idée d'un langage presque intuitif et quasi universel est remarquable, mais GFA basic semble encore un peu jeune pour prendre cette place. Ce sera peut-être pour la prochaine version, si les concurrents ne le rattrapent pas. Son prix relativement élevé fera hésiter plus d'un (édité par GFA System Technik ; prix H).

Le seul petit reproche que l'on puisse lui faire c'est qu'il n'y ait pas d'exemples dans l'aide (en anglais).
La compatibilité même ascendante n'est pas très bonne. Vous serez certainement obligé de modifier quelques paramètres, si vous désirez exécuter un programme venant de GWbasic. Entre les deux compilateurs, la compatibilité est très mauvaise, surtout si votre programme utilise les fonctions spécifiques de l'un ou de l'autre.
Ils sont tous les deux restreints à 64 ko (soit un segment) de code, comme du reste la plupart des compilateurs sur *PC*. Néanmoins, on atteint cette limite très nettement moins vite avec Powerbasic, qui accepte le double de lignes admises par Quickbasic. Un mauvais point pour ce dernier qui refuse de rendre la main au Dos lorsque la limite du segment est dépassée, c'est un bogue incontestable !
Le prix des deux logiciels étant peu différent, on peut alors affirmer que Powerbasic est le vainqueur de ce comparatif bien que Quickbasic ait réussi à le battre sur quelques points.
On comprend mieux pourquoi le basic n'est pas utilisé par les professionnels, lorsqu'on sait que pour un même programme écrit dans un langage différent tel que le C, l'exécution se déroule en moyenne trois fois plus vite, peut dépasser les 64 ko et est codé avec moins d'octets.

Christophe Couesnard

La Commodore... Revue

Notre confrère *Commodore Revue* fait peau neuve. Tout d'abord, le titre de ce mensuel devient *Amiga Revue* et se consacre exclusivement à la gamme de machines développée par Commodore. Se voulant proche de l'utilisateur, cette revue propose des bancs d'essai de logiciels et de matériels, des trucs et astuces, des initiations comme, par exemple, les bases de la maquette pour mieux comprendre la publication assistée par ordinateur. Bref, et ce n'est pas son moindre mérite, ce magazine démontre que l'*Amiga* sait aussi sortir de l'univers pur et dur du jeu. Soulignons que parallèlement à cette évolution, la partie programmation constitue désormais une entité propre. Uniquement vendu par abonnement, l'*ANT (Amiga News Tek)* devient ainsi le premier périodique français entièrement consacré à la programmation sur *Amiga*.



Mathieu Brisou

Occases à gogo !

Mais comment acheter logiciels et matériel moins cher ? Cette question souvent posée par les utilisateurs trouve un élément de réponse avec le marché de l'occasion...

Situé à Paris dans le quartier de Montparnasse, JBG Electronics est l'un des rares magasins d'informatique à proposer des logiciels d'occasion. Il s'agit, en fait, d'un dépôt-vente. Par exemple, j'ai fini *Bard's Tale*, je l'apporte, je demande 100 F (c'est un bon jeu, mais un peu ancien). Jacques Banet (le propriétaire du magasin) prend mon nom, le titre du jeu, et le met en vitrine avec l'étiquette « 130 F » (c'est simple, il prend 30 %). Si je jeu ne se vend pas, je n'ai qu'à baisser le prix.
90 % des programmes présentés tournent sur *ST* et *Amiga*, mais il y a aussi un peu de *PC* et de *CPC*. Deux même jeux peuvent très bien avoir des prix différents, certains voudront vendre cher, d'autres pas. JBG n'intervient en aucun cas dans la détermination du prix : on peut trouver aussi bien une « super occase », que des logiciels plus chers que le neuf ! Les jeux d'arcades sont parfois vendus sans documentation (mais toujours dans la boîte).
JBG accepte aussi le matériel et les livres. Un *ST* se vend, en général, autour de 1 000 F ; une *Sega* 8 bits, 600 F ; un *6128* couleur, 1 800 F ; un *1640* DD monochrome, 4 500 F ; une *Citizen 120D*, 790 F... Comme pour les programmes, il vaut mieux attendre qu'un vendeur « pressé » demande un prix plus intéressant. Pour vous aider, JBG vous propose de verser 500 F d'arrhes. S'il trouve le micro que vous cherchez dans la gamme de prix que vous avez laissée, il vous téléphone sur-le-champ. Toutes les machines sont testées, garanties 6 mois, et les logiciels d'occasion qui ne marchent pas sont remboursés ou échangés.
JBG propose aussi du matériel et des programmes neufs, ainsi que des services intéressants. On vous installe une extension mémoire sur *STF* en dix minutes (chrono !) pour moins de 500 F, et vous pouvez acheter un freeboot « maison » avec sélecteur de lecteur (pour les lecteurs externes) et de face.
Toutes les réparations sont possibles, et le prix sera adapté au problème rencontré : ainsi, pour une petite panne, vous paierez nettement moins que dans les boutiques qui travaillent « au forfait ». On peut essayer les logiciels (demandez donc cela à la FNAC !) et l'accueil est agréable. Ne vous attendez pas, cependant, à trouver tout de suite le programme ou la machine que vous cherchez au prix que vous demandez : ceux qui « vendent » leur logiciel (ou matériel) ne sont pas toujours raisonnables. En revanche, si vous avez la possibilité de passer dans ce quartier, jetez un œil, vous trouverez peut-être votre bonheur.

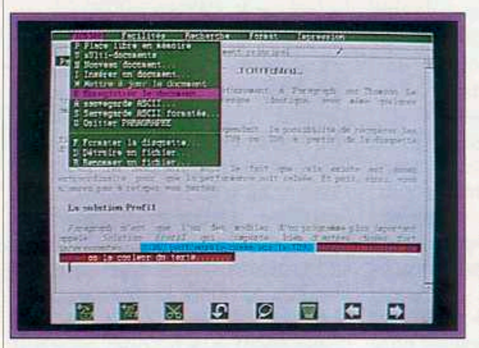
Jean-Loup Jovanovic

JBG Electronics, 163, av. du Maine, 75014 Paris (métro Alésia). Tél. : 45 41 41 63.

Logiciel mon marri

Plus rien ne sort sur Thomson depuis des lustres. La *Solution Profil* propose Une solution – c'est le cas de le dire – pour passer au *PC* sans pour autant perdre le fruit de longues années de labeur sur sa vieille machine.

Vous avez un *Thomson* (*TO7*, *8* ou *9*) et vous vous morfondez dans votre coin, sans espoir de voir votre machine si chèrement payée reprendre vie. Vous continuez cependant à l'utiliser, soit que vous fassiez partie de l'Education nationale, soit que, désireux d'amortir votre investissement, vous utilisiez le traitement de texte *Paragraph* pour taper votre courrier ou vos rapports. Et puis, échaudé une première fois, vous hésitez à acquérir un nouvel ordinateur. Ne soyez pas triste ! Une lueur d'espoir éclaire votre (logi)ciel, bien sombre jusqu'à présent.



Pas de surprise avec le traitement de texte Paragraphe. Il est identique d'aspect et d'utilisation à ce qu'il était sur TO 8 et TO 9.

Les éditions Profil, fondées par des anciens de FIL, proposent maintenant une élégante porte de sortie. La *Solution Profil* permet en effet à ceux qui veulent changer de machine de se mettre dans le coup sans perdre le fruit d'années de travail. Il faut pour cela posséder un *PC* équipé d'une souris et d'un lecteur de disquettes 3 pouces et demi. Vous pourrez alors vous reconvertir au nouveau standard grâce à cet ensemble de programmes qui a deux niveaux d'utilisation.

Le premier niveau permet un passage en douceur du monde *Thomson* au monde *PC*. Le traitement de texte *Paragraph*, un peu amélioré, ne déconcertera pas celui qui l'utilise depuis des années sur *Thomson*. En revanche, la philosophie du gestionnaire de fichiers intégré déroutera les utilisateurs de *PC*. Le second niveau, plus intéressant, permet directement de convertir en fichiers *PC* les fichiers *Thomson* (traitement de texte et *Logo*). La disquette à convertir est lue par le lecteur de disquettes du *PC*. Les disquettes n'étant pas organisées de la même manière sur les deux machines, l'opération sera longue. La conversion d'une disquette pleine risque de prendre des heures... Mais après tout, vous n'êtes pas obligé de rester devant votre micro ! Le plus important est que ça fonctionne et que vous puissiez récupérer tous vos textes. Une fois convertis, les fichiers peuvent être chargés dans le module *Paragraph* avec tous les enrichissements. Attention cependant, ce module ne reconnaît que les disquettes simple face. Les disquettes du *TO9+*, double face, devront donc, au préalable, être recopiées sur des disquettes simple face. De leur côté, les enseignants seront ravis d'apprendre que même la conversion des fichiers sous nano-réseaux est prévue par le logiciel. Alléchés par le nouveau Plan informatique, certains constructeurs offrent la *Solution Profil* avec l'une de leurs configurations. Il s'agit d'Olivetti, Zenith, Philips, Normerel, ADDX, Goupil et Dual Data. Le logiciel est aussi distribué en boutique (disquette Profil pour IBM *PC* et compatibles ; prix : F).



Jean-Loup Renault

Sus à la vermine !

Virus ? La petite bête qui monte, qui monte ! Mais voilà, il existe désormais des moyens de lutte « à large spectre » et sous tous les environnements courants.

Le *Pack Antivirus* est, comme son nom l'indique, un logiciel de protection contre les virus. Edité par Micro Application, il se présente sous la forme d'un livre cartonné de 80 pages contenant une disquette 5"1/4 et une disquette 3"1/2. Capable (d'après la documentation) d'identifier plus de 200 virus, ce programme offre tout ce que vous pouvez désirer dans ce domaine, avec en plus le confort de Windows 3 (il existe une version sous Dos). Il est ainsi possible de sélectionner les fichiers à examiner en fonction d'une ou plusieurs extensions (*.COM + *.EXE + *.OVR, par exemple), de visualiser la progression de l'analyse sous forme graphique ou de lancer la recherche en tache de fond. Mieux, dans ce dernier cas, l'icône prend la forme d'un camembert qui vous indique la progression du travail.

L'utilisation est très simple, les menus de Windows permettant une utilisation instinctive. Cela n'empêche pas ce programme d'être performant : en plus de la détection classique des virus, il sauvegarde des informations (taille et somme de contrôle) pour chaque fichier, et il est capable de détecter des variations de la taille ou du contenu de vos programmes.

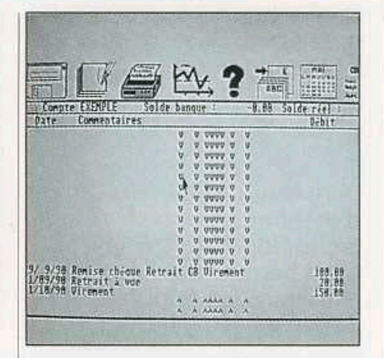
N'ayant pas de virus sous la main, je n'ai pu tester son efficacité, mais cette dernière méthode doit donner de très bons résultats. Si des virus sont détectés, le programme vous propose d'effacer les fichiers infectés, ce qui est radical mais efficace.

L'installation est assez simple, il faut recopier les fichiers dans le répertoire de Windows, et lancer le programme d'installation d'applications, qui se chargera d'intégrer l'icône correspondante dans votre bureau.



Ce programme aurait pu prétendre à une qualité tout à fait professionnelle, sans deux erreurs : il se comporte de façon erratique dès que vous utilisez plus de trois ou quatre niveaux de répertoires (selon la longueur du chemin d'accès qui, semble-t-il, ne doit pas dépasser une vingtaine de signes). D'autre part, il lui arrive de laisser des chaînes indésirables sur votre disque, ce qui implique l'emploi régulier de CHKDSK... Ces deux défauts sont d'autant plus regrettables que le programme est bien pensé et que le travail en tache de fond est très agréable. Pour moins de 400 F, il peut encore intéresser ceux dont l'arbre du disque dur n'est pas trop complexe et qui n'ont pas peur de « faire le ménage » de temps en temps.Jean-Loup Jovanovic

Machine à sous...

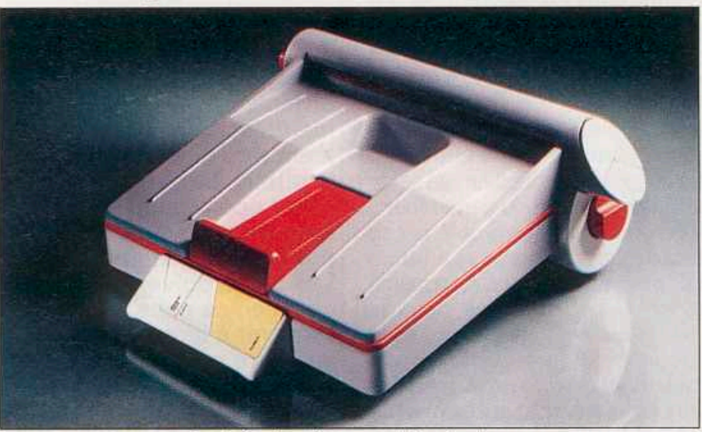

Money Box sur ST.

S'il est déraisonnable d'envisager acheter un ordinateur uniquement pour gérer ses comptes bancaires personnels, l'acquisition d'un logiciel de ce type est tout à fait justifiée pour qui est déjà équipé d'un micro. L'*Atari ST* a ainsi vu fleurir nombre de logiciels de gestion bancaire, de qualité inégale d'ailleurs. *Money Box*, le petit dernier, mise sur la simplicité d'utilisation, simplicité ne signifiant pas ici pauvreté. Le programme fonctionne sur toute la gamme *ST* (en théorie tout au moins comme vous le lirez plus loin), en monochrome comme en couleur, et peut gérer plusieurs comptes. La saisie des opérations s'effectue sous forme de fiches. Vous indiquez le montant, le type de l'opération (débit ou crédit) et disposez de quarante signes pour écrire un commentaire, qui sera en fait la rubrique de l'opération (remise de chèque, virement, etc.)
Huit rubriques sont prédéfinies et redéfinissables librement. Ce nombre est tout de même un peu juste et l'on aurait aimé disposer, en outre, d'une zone d'affectation (sorties, voiture, maison, etc.), ce qui permet d'analyser ses dépenses et d'un véritable champ de commentaires. En contrepartie, le programme est capable de gérer jusqu'à cinquante opérations mensuelles automatiques. Il est encore possible d'obtenir un état imprimé après filtrage, de modifier ou annuler facilement une entrée, et de visualiser crédit, débit ou solde en histogramme ou camembert. Toutefois, certains problèmes se manifestent à l'usage. Le listing des opérations apparaît au milieu d'une flopée d'étoiles pour le moins surprenantes. De plus, le programme s'est planté lamentablement lors d'un appel des fonctions graphiques (problème d'incompatibilité avec les routines de mon *STE* ?). C'est d'autant plus dommage que, correctement débogué, ce programme pourrait être un choix intéressant, surtout à ce prix.
Pour l'instant, je préfère m'en tenir à mon fidèle *GestComptes* qui me sert avec efficacité depuis plus d'un an pour la gestion de mon compte (disquette Antigone Software pour *Atari ST* ; prix : B). Jacques Harbonn

Avis aux clubs

Comme il est de tradition avec le retour des beaux jours, divers clubs de micro organisent des manifestations pour leurs membres mais aussi pour le public. Le succès de telles opérations, bien évidemment, dépend en partie de la communication. Les clubs doivent faire un effort en ce sens pour prévenir à temps les visiteurs potentiels et pour toucher le maximum de monde. C'est pourquoi certains font parvenir à *Tilt* des communiqués sur la tenue de telle ou telle manifestation. Las ! Ils nous arrivent généralement trop tard pour être publiés à temps. Nous demandons donc aux clubs de nous informer au moins six semaines à l'avance de la tenue des expositions et autres mini-salons qu'ils organisent. M.B.

Imprimantes en pointe



Look (en haut), concept (en bas) :...



... les imprimantes nouvelles sont là !

Bruyantes, moches et encombrantes, les imprimantes accumulent les inconvénients. Les constructeurs, conscients de ces défauts, font des efforts méritoires pour arranger les choses. Certaines imprimantes exhibées au CeBIT en témoignent. Citizen fait très fort dans la miniaturisation, très à la mode ces temps-ci. Avec ses 5 cm de haut et ses 9 cm de profondeur, la PN48 Notebook Printer est sans conteste la plus petite imprimante au format A4. Son poids, en rapport avec sa taille, est à peine supérieur à 1 kg. Ces qualités, déjà extraordinaires, ne sont pas les seules. La PN48, avec sa technologie jet d'encre 48 points, est silencieuse et de bonne qualité. Et, en plus, elle fonctionne sur batteries rechargeables. Sachant que son prix devrait tourner autour de 4 000 F, on peut être sûr que les clients vont se précipiter lors de sa sortie, prévue en juin. La LT-20 de Seikosha marque le grand retour d'une société qui, après avoir dominé le marché des imprimantes, était en perte de vitesse. La LT-20, une imprimante matricielle 24 aiguilles et équipée de batteries rechargeables, est destinée en principe aux portables. Ultra-plate (5 cm), elle se glisse sous l'ordinateur, laissant libre la place qu'elle occuperait normalement sur le bureau. Le principe de fonctionnement est simple : on introduit la feuille à imprimer d'un côté et elle ressort de l'autre.



La Citizen PN48 se bat sur un terrain cher aux Japonais : la miniaturisation.

Son poids, 3 kg, n'est pas excessif si l'on considère l'obligation de solidité. Son prix, d'environ 4 000 F, la met en compétition directe avec la PN48 de Citizen. Que la meilleure gagne! Peut-être à court d'inspiration technologique, Toshiba s'est penché sur l'aspect extérieur des imprimantes. Si l'on en croit les designers du fabricant japonais, l'imprimante du futur, toute en courbures apaisantes, n'attirera plus l'œil que par ses couleurs agressives. La réalisation présentée au CeBIT ne correspond peut-être pas à la réalité de demain ; ses créateurs auront en tout cas atteint le but fixé : faire citer le nom de Toshiba...

Jean-Loup Renault

La Neo Geo moins chère

Dernière venue sur le marché, la console *Neo Geo* de SNK dispose de qualités évidentes mais sa diffusion reste fort restreinte. Conscient de ce problème, son importateur cherche des solutions.

La société Guillemot International, l'importateur officiel de la console *Neo Geo* en France, semble décidée à donner un petit coup de pouce aux ventes de la « Rolls des consoles ». Moyen choisi : des tarifs revus à la baisse. Ainsi, à partir de ce mois, la *Neo Geo* sera proposée à un peu moins de 3 000 F TTC. De même, le prix des cartouches diminue. Désormais, en fonction du jeu, et donc de la quantité de mémoire requise par ce dernier, les nouveaux prix seront de 990, 1 290 et 1 390 F. Cette réduction des prix est-elle motivée par une volonté d'accroître les parts de marché de la console ou bien aurait-elle un rapport avec le tassement du prix de la mémoire sur le marché mondial ? Toujours est-il qu'elle profitera aux consommateurs, ce dont personne ne se plaindra ! Plus généralement, si l'on en croit les revendeurs spécialisés, il semble que les ventes de la machine de SNK croissent. Sans être, et loin s'en faut, une console très répandue, elle se vendrait à une clientèle de passionnés de l'arcade en petite quantité mais de manière régulière. D'autre part, il semble que le problème le plus sérieux rencontré par la *Neo Geo* soit moins le prix que la gestion du « continu infini » qui permet à n'importe quel joueur de finir un jeu en moins d'une heure (voir, à ce sujet, *Cyber Lip* sous la rubrique Hits). Une solution serait envisagée afin de régler ce problème. Pour conclure, soulignons que le prochain jeu d'arcade à venir sur *Neo Geo* se nomme *Ghost Pilot*. Aux commandes d'un avion, vous affrontez les hordes traditionnelles de méchants. *Banzaï* !

Banana San



Prochain jeu à venir sur la Neo Geo, Ghost Pilot, que nous avons récemment présenté dans Nihon no Tilt sous le nom de ASO II, risque, grâce à ses qualités, de remettre les pendules à l'heure.

Erratum

Trop occupée à fêter l'arrivée du printemps, notre secrétaire de rédaction a laissé échapper le 1 du 18 accordé à Sim Earth par François Hermellin, dans le n° 89 de Tilt. Un Hit à huit, cela semblait bizarre et vous aviez rectifié de vous-même. Cela va sans dire, mais c'est encore mieux en le disant...

Gadgets

Nouveautés chez Logitech et Microsoft : des trackballs pour portable. Par ailleurs, le trackball et la nouvelle gamme MouseMan de Logitech ont été adaptés au Macintosh. Enfin, la Logimouse Pilot présentée sur *ST* l'an dernier, apparaît enfin sur *Amiga*. Sous le drapeau canadien, Advanced Gravis présente un joystick qui s'utilise à la place d'une souris pour *Amiga* et *ST* (voir *Tilt* n° 80) et maintenant pour *Mac* et *PC*. Elle a également conçu un joystick « intelligent » très pratique pour les simulations (sur *Atari, Nintendo, Sega, PC* et *PS/2*). Par ailleurs, Advanced Gravis propose des disques durs portables pour *PC* et *Mac*.
BMC, une société bien connue pour ses souris et trackball infrarouges,. pour *PC, ST* et *Amiga*, nous fait la démonstration de son scanner multidirectionnel pour *PC* et *Mac*. Contriver, un autre fabricant de souris, se lance dans l'infrarouge pour joysticks. Presque tous les modèles de micros y ont droit – neuf versions sont disponibles. Insolite : une société de Hong Kong a réalisé un convertisseur NTSC/MultiSync qui permet, comme son nom l'indique, de connecter une console japonaise – au standard NTSC – à un moniteur MultiSync, souvent utilisé pour les *PC*.
David Téné



▲ ***Vu sur le stand d'une société suisse, un stylo souris tout droit venu de Taiwan...***

Microsoft et Lofitech offre un Trackball pour portable. ▼



Clavissimo

tion de la base. Ainsi, pour les programmes, il est possible de lire directement le numéro de la disquette et son contenu. De même, on dispose d'une série d'icônes pour personnaliser la présentation et un petit éditeur permet d'en créer éventuellement de nouvelles. Un bon petit programme, simple et bien utile (disquette Esat pour *Atari ST* ; prix : B). Jacques Harbonn

De plus en plus de gens sont amenés à utiliser un ordinateur dans un but non ludique, soit dans le cadre du travail, soit pour des travaux personnels. Mais, quel que soit le degré de facilité d'utilisation des ordinateurs actuels, le clavier reste toujours le moyen obligatoire d'entrée des textes. *Clavissimo* se propose de vous former à la frappe à dix doigts. Le programme fonctionne sur tout *Atari ST* en monochrome ou en couleur. L'apprentissage de base est acquis grâce à une initiation très didactique qui prend tout depuis le début, et explique clairement chaque point. On peut ensuite passer aux cours plus évolués, de difficulté progressive. Chaque cours est complété par divers exercices de frappe destinés à mettre en pratique ce savoir fraîchement acquis.
Quatre tests, eux aussi de difficulté croissante, permettent de juger du niveau atteint. Regrettons à ce propos que le programme n'offre pas d'analyse statistique des résultats, le seul témoin de vos progrès étant un simple chronomètre. Le programme propose en outre un fonctionnement type machine à écrire (tout ce qui est tapé est immédiatement imprimé), mais le système utilisé est beaucoup trop lent même pour une frappe à faible vitesse.
En conclusion, en dépit de quelques défauts, mineurs au demeurant, *Clavissimo* est un bon programme d'apprentissage du clavier (disquette Accrosoft pour *Atari ST*). Jacques Harbonn

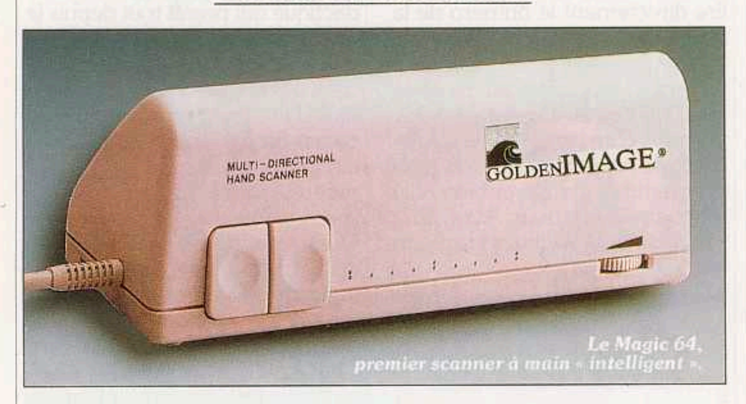
Un coup pour rien !

On s'est pris à rêver. Imaginez le tableau : Atari, Amstrad, Commodore, tous ensemble pour célébrer les micro-loisirs! Tel était le projet des organisateurs du Forum micro-informatique ludique à Infomart. Pour ceux qui ne connaissent pas, Infomart est une exposition permanente de micro-informatique située au CNIT à Paris. Se tourner vers le familial était donc une bonne idée et nombre y ont cru, à l'image des sociétés évoquées plus haut. Au programme : animations, conférences diverses sur la micro au foyer, démonstrations des machines actuelles et de leurs applications. Mais le tableau proposé aux visiteurs est moins idyllique. Animations ? Non point. Conférences ? Que nenni : elles sont annulées. Reste donc des machines autour desquelles de courageux démonstrateurs tentent d'intéresser un public désabusé et se demandant ce qu'il fait là. Conclusion, Esat, par exemple, a plié bagage avant la fin de ces journées. *Amiga Revue* prend son mal en patience mais Commodore se dit loin d'être prêt à renouveler l'expérience. Inutile de préciser que l'esprit des partenaires de cette opération est tout à fait comparable. La prétention des organisateurs serait de tenter à nouveau une telle opération. Ils risquent, cette fois, d'avoir du mal à convaincre... Mathieu Brisou

Rangez tout !

Mega-Stick est un petit programme pour *ST* destiné à la gestion d'une collection de disques, logiciels, vidéo, laser et cassettes audio. Il gère aussi la création et l'impression des étiquettes correspondantes. Le programme fonctionne sur tout *Atari ST*, en monochrome ou en couleur, et peut parfaitement être installé sur disque dur, n'étant pas protégé. La gestion de la base s'effectue de manière très intuitive, à l'aide de différentes touches type magnétophone. Diverses facilités sont offertes lors de la créa-

Extensions...



Le Magic 64, premier scanner à main « intelligent ».

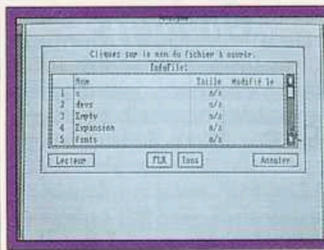
Emanation d'une société originaire de Taiwan, Golden Image France se spécialise dans les petites extensions. La gamme éclectique des produits se trouve, du reste, en phase de renforcement. Disponible pour *PC* et compatibles, le Magic 64 est un scanner à main multidirectionnel. Concrètement, son principal apport vis-à-vis d'un *handy scanner* classique est de faire travailler la machine pour la reconstitution des images.
Avec un scanner, l'utilisateur saisit des bandes d'images qu'il doit ensuite recoller à l'aide d'un éditeur d'images afin de reconstituer pleinement le document scanné.
Défaut du système : la moindre variation de vitesse lors de la saisie crée des décalages importants et complique singulièrement la tâche. Ici, le logiciel se charge de tout. Il faut, pour assurer le bon fonctionnement du système, scanner en « U ». C'est-à-dire de bas en haut, puis suite à un décalage latéral, repartir en sens inverse.
Le logiciel s'arrange en temps réel pour recoller les morceaux. Proposé à moins de 3 000 F TTC, logiciels compris, le Magic 64 offre une résolution maximale de 400 points par pouce et 64 niveaux de gris. Son grand inconvénient est la taille de sa fenêtre de saisie : seulement 64 mm. Pour conclure, soulignons qu'il remplace la souris et devrait être disponible courant avril.
Signalons, toujours dans la gamme Golden Image, le Brush Mouse. C'est un stylo souris existant pour *ST*, *Amiga* et *PC*. Notez que sur *ST* et *Amiga* il est livré avec le logiciel *DeLuxe Paint* en version 2. Il est proposé à environ 700 F.
A noter également, la venue d'une extension mémoire pour *Amiga 500* d'une capacité de 2 Mo extensible à 4 Mo. La RC 1000 intègre une horloge-calendrier (prix : I). Mathieu Brisou

Mais que fait Amstrad ?

On le sait, *CPC Plus* et *GX 4000* n'ont pas convaincu. Ainsi, la vente de la console est particulièrement décevante. Certains prétendent que 13 000 appareils seulement ont été vendus en France. Mais, au-delà des simples chiffres, il faut bien comprendre que la firme a perdu sa position d'antan et qu'elle compte bien la retrouver. C'est pourquoi de nombreuses rumeurs circulent sur une nouvelle machine qu'Amstrad bichonnerait dans le secret de ses ateliers. Il s'agirait ni plus ni moins que d'un compatible *PC* destiné à un large public. Refaisant le coup du *CPC*, Amstrad utiliserait une technologie professionnelle passée de mode mais encore parfaitement d'actualité. Résultat, cet ordinateur serait basé sur un 80286 à 12 MHz. Compatible *AT*, il disposerait en standard d'une carte graphique VGA (d'autres prétendent MCGA) de 1 Mo de RAM. Toutes les interfaces courantes seraient intégrées (parallèle/série) et la machine serait organisée un peu comme un *ST* ou un *Amiga 500*, ressemblant en cela au *PC* Sinclair ou à l'*Olivetti PC 1*. Le prix de cette machine serait en tout cas inférieur à 5 000 F en version de base et son lancement pourrait intervenir très rapidement. A voir.
Mathieu Brisou

Musique et image

Edité par The Disc Company, *Infofile* est une gestion de fichiers qui permet l'exploitation de données classiques mais aussi d'images et de sons au format IFF. Ainsi, il est possible d'intégrer dans un fichier des renvois sons ou images, voire les deux. Dans ce cas, on se trouve presque en présence d'une base multimédia. Soulignons que cela se paye toutefois en place mémoire. A vos disques durs...
Autre fonction intéressante : la possibilité de numérotation automatique en fréquence vocale à partir d'une base, un carnet d'adresses par exemple, et cela sans extension, puisqu'il suffit de coller le combiné téléphonique sur le haut-parleur du moniteur. Un des points forts d'*Infofile* réside dans une simplicité d'utilisation qui pour autant ne limite pas le nombre d'options.



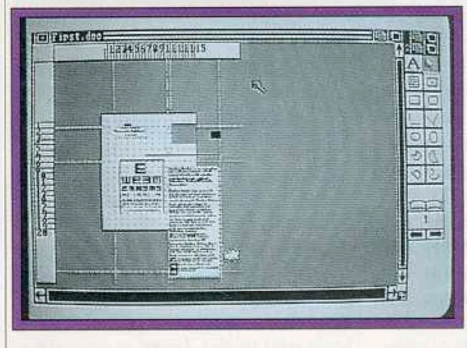
Infofile sur Amiga.

On trouve toutes les fonctions classiques de recherche multicritère, le tri simple ou progressif, la présentation définissable par l'utilisateur, etc.
En résumé, un programme utilisable dans de nombreux domaines dont le rapport qualité/prix est convaincant (disquette *Amiga* ; prix : F).
Christophe Couesnard

Sur les traces du ST

Publishing Partner Master 2.0x

L'*Amiga* va bientôt disposer d'une nouvelle version de *Publishing Partner Master*, ce logiciel de publication assistée par ordinateur, vedette sur *Atari ST* (avec *Calamus*).
Cette version 2.0x apporte un grand nombre d'améliorations, tant de détail que de fond. Les deux grandes innovations sont l'utilisation de fontes vectorielles (il n'y aura donc plus aucun problème de visualisation lors de l'usage de caractères de grande taille) et surtout la refonte du « bureau » du programme.
La page de travail n'occupe désormais qu'une partie de l'écran (partie redéfinissable au demeurant), le reste étant dévolu à une zone de stockage temporaire. Comme sur *Page Maker*, vous pouvez ainsi poser vos images ou vos colonnes à côté d'une page en attendant de savoir où les mettre exactement. De plus, ce système règle tous les problèmes rencontrés lors des demandes de rotation de bloc en bordure de page.



Venu tout droit de l'univers Atari, Publishing Partner sur Amiga propose la même interface utilisateur que la version ST. Toutefois, les papillotements écran posent problème en haute résolution.

Les autres améliorations concernent les raccourcis-clavier, plus ergonomiques et l'optimisation de certaines fonctions. Nous aurons l'occasion d'en reparler plus longuement sous la rubrique Création, lorsque la version définitive sera disponible (disquette Upgrade pour *Amiga*).
Jacques Harbonn

Kid's School

Mickey et le zoo en folie

Dingo a laissé par mégarde le portail du zoo ouvert, et tous les animaux se sont échappés. Mickey lui propose son aide pour les retrouver mais, bien sûr, vous êtes les bienvenus si vous désirez apporter un coup de main à nos deux héros. Si vous avez entre deux et cinq ans, profitez de l'occasion pour faire l'apprentissage des nombres en compagnie de nos deux amis. C'est toujours dans un décor graphique riche en couleurs et très bien réalisé que les plus petits peuvent évoluer. La recherche des animaux s'effectue dans différents paysages où des nombres sont dissimulés. Le premier renvoie aux chiffres de 1 à 5 et l'on voit ceux-ci clignoter à tour de rôle. L'enfant doit taper le symbole correspondant au clavier. A ce moment-là, les animaux sortent un par un et réintègrent gaiement le wagon, au-dessus duquel un compteur les totalise au fur et à mesure de leur entrée.
La seconde image permet d'appréhender les nombres de 6 à 9 selon le même principe. En cas d'erreur, le nombre tapé est pris en considération et le nombre correspondant d'animaux sortent de leur cachette.
Tout est fait pour que l'enfant évolue en toute autonomie dans le programme et, de surcroît, dans une ambiance colorée et musicale. Les graphismes sont beaux, l'animation bien réalisée. La seule critique que l'on peut adresser à ce logiciel concerne l'étendue de son contenu. En effet, on peut considérer que l'enfant a vite fait le tour du programme, et c'est vraiment dommage, car l'environnement ludique permettrait d'étoffer un peu la matière (disquette Mickey Software pour *Atari ST*, Compatible *PC*, *Amiga*, *Amstrad*).

Matière ______ *éveil*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ *15*
Prix ______ *C-B*

Je découvre les couleurs

Après les chiffres et les animaux, l'ami Denver, bien connu du jeune public, propose de faire découvrir le monde des couleurs aux enfants de trois à huit ans. A partir de 14 planches où leur ami tient la vedette, les petits sont invités à laisser libre cours à leur imagination et à colorier au gré de leur fantaisie les dessins proposés. Comme tout logiciel de ce type, celui-ci offre des options utiles aux créateurs en herbe. Ainsi, c'est sous forme d'icônes que l'enfant peut avoir accès au modèle en couleurs de la planche qu'il désire colorier. Une éponge permet d'effacer et de retrouver un dessin vide, et une gomme de revenir en arrière. Jusqu'ici nous restons dans le cadre classique du logiciel de coloriage qui représente une activité importante dans le développement de l'enfant, car elle lui offre l'occasion d'appréhender la notion de couleurs et d'espace délimité. Mais ce qui fait la grande originalité de ce programme, c'est l'option Création de couleurs qui permet d'accéder à la « machine à couleurs », et de modifier ainsi la composition d'une couleur choisie pour en créer une nouvelle. Un mode plus rapide est également disponible où l'enfant voit s'opérer la magie des couleurs. A partir des trois couleurs primaires, il peut, à son gré, modifier et créer des teintes en agissant sur les mélanges, en ajoutant ou retirant tel coloris. Il peut sélectionner la couleur et l'utiliser dans son coloriage et être ainsi tout à fait maître de sa création. Une idée excellente pour aborder le monde des couleurs et éviter les taches ! (disquette Loriciel pour *Atari ST*, *Amiga* et *CPC*).

Matière ______ *éveil*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ *18*
Prix ______ *C-B*



Mickey et le zoo en folie (ST).


Je découvre les couleurs (ST).



ADI, CE1-CE2 (ST).



Le labyrinthe des pharons (ST).

ADI applications CE1-CE2

Bien connu des utilisateurs avertis, il semble inutile de présenter le célèbre héros des logiciels éducatifs. Et comme promis par Coktel Vision, ADI accompagne tous les élèves du primaire au secondaire. Nous le retrouvons au cours élémentaire. Cette fois encore pas de déception, c'est toujours dans le même environnement convivial que le pétulant personnage, qui nous arrive d'une lointaine planète, nous engage à travailler. Que vous soyez initié ou profane, pas de panique, ADI vous guide dès le début et, en cliquant sur son « charmant » visage, vous obtenez toutes les informations nécessaires au fonctionnement du logiciel. Il reste vigilant tout au long du travail. Celui-ci est fort bien équilibré car, en français notamment, sont proposées, pour chaque thème, des petites séries de cinq exercices diversifiés, ponctués par une appréciation de notre ami. Celui-ci scande également le rythme du travail et propose des temps d'arrêt, afin que l'enfant puisse se reposer. En cas d'erreur, il rappelle aussi que des aides sont disponibles et qu'il ne faut surtout pas hésiter à y avoir recours.
Hormis ce versant apprentissage, le programme propose des petites animations sur la naissance, les dangers domestiques, le cycle de l'eau ou l'Europe qui sont autant d'informations enrichissantes. Enfin, les jeux récréatifs restent une activité importante surtout après un travail assidu. Jusqu'ici, rien à reprocher à ce programme qui persiste dans la qualité (disquette Coktel Vision pour *Atari ST* et *PC*).

Matière ______ *français*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ *18*
Prix ______ *B*

Le Labyrinthe des pharaons

Que diriez-vous d'une promenade en Egypte ancienne ? L'invitation est tentante, n'est-ce pas ? Eh bien ! vous n'avez plus à avoir d'hésitation, l'Egypte vous est servie sur un plateau avec, en prime, une aventure palpitante, haute en couleur et en rebondissements. Ceux qui connaissent la série des labyrinthes reconnaîtront aisément la griffe de Retz, qui vous propose ici d'affronter l'affreux sorcier Khian, qui a volé la balance d'Anubis.
Bien évidemment vous devrez la retrouver et, pour ce faire, vous passerez par la porte du temps et traverserez ainsi les différents siècles de l'antique Egypte. Et vous n'êtes pas au bout de vos peines, car le sorcier s'avère être un adversaire redoutable. Mais comme l'on n'a rien sans rien, ce combat sans merci vous permet de pénétrer dans la civilisation égyptienne et ainsi de faire un tour d'horizon très complet de cette période.
Comme d'habitude vous commencez avec un potentiel de départ et, en fonction du choix de votre itinéraire, vous découvrez une page de la civilisation égyptienne. Soyez vigilant, car si vous répondez correctement aux questions, vous pourrez progresser dans l'aventure et rencontrer de plus en plus de personnages. Mais attention aux nombreux ennemis qui jalonnent votre route, et sachez vous montrer perspicace en toute circonstance. Voici donc un programme très bien réalisé, aux graphismes attrayants et qui rend bien compte de la période concernée. De quoi avoir réellement envie de devenir un égyptologue sans peur et sans reproche ! (disquette Retz pour *Atari ST*, Compatible *PC*, *Amstrad CPC*, *Amiga*).

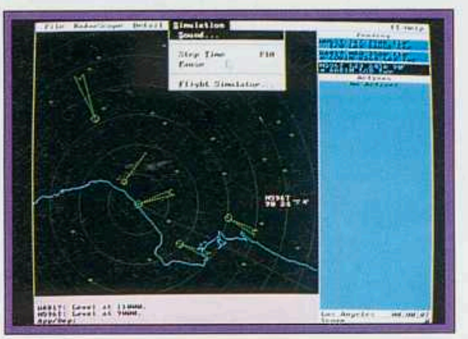
Matière ______ *histoire*
Contenu pédagogique ★★★★★
Intérêt ______ *17*
Prix ______ *C*

Brigitte Soudakoff

SODIPENG PC ENGINE



SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67



Venu de l'autre côté de l'Atlantique, Tracon II est un simulateur très original puisqu'il propose de se mettre à la place d'un contrôleur aérien. L'option « grève » n'est pas présente mais l'ensemble est original et convaincant.

Ailleurs, meilleur

Il existe encore à l'étranger des produits inconnus chez nous. Performants, peu coûteux et aboutis, ils ne cherchent qu'une chose : conquérir plus d'utilisateurs.

Tracon II est un simulateur de contrôle aérien d'aviation civile, il possède de nombreux paramètres ce qui le rend très attrayant. Vous pouvez augmenter à volonté la difficulté en modifiant la qualité des pilotes, la fiabilité des équipements, le nombre d'urgences et toutes les caractéristiques du vent.
Très rapidement on se prend au jeu lorsqu'apparaissent sur l'écho radar différents appareils que vous devrez mener au mieux vers leurs destinations. Ce jeu ravira les fanas de stress qui pourront moduler à leur convenance le nombre d'avions et le moment de leur apparition. De plus, *Tracon II* dépasse le stade de la simulation puisqu'il peut être connecté jusqu'à quatre *PC* par l'inter médiaire des ports séries, afin de contrôler l'espace aérien de quatre *Flight Simulator*. Si vos compagnons de jeu ne sont pas à proximité ou n'ont pas de portable, il vous est possible de vous connecter par modem.
Graphisme et animation sont simples mais parfaitement satisfaisants. Pour ne pas vous lasser du même espace aérien, vous pouvez, optionnellement, vous procurer quatre autres secteurs : *western U.S., central U.S., eastern U.S.* et *european*. Chaque secteur contenant toutes les informations relatives aux aéroports de cette zone.
Bien que ce logiciel soit très réaliste, il peut le devenir encore plus si vous lui adjoignez une carte de reconnaissance vocale et de synthèse de la parole.
Vous vous dites sûrement que tout cela est trop beau, qu'il y a un hic quelque part, vous pensez que le prix est démesuré, eh bien non ! Mais ce formidable simulateur n'est pas encore distribué en France. Nous l'avons importé des Etats-Unis, Wesson International, l'éditeur de *Tracon II*, est actuellement inconnu en France, mais peut-être plus plus longtemps car cette création est digne des plus grands.
Si, après la lecture de ce bref descriptif vous n'arrivez plus à dormir, vous pouvez toujours aller le chercher sur place, il vous en coûtera 69.95 $ pour *Tracon II*, 349.95 $ pour la reconnaissance vocale.

Christophe Couesnard

DbMan V

L'*Atari ST* comble peu à peu son retard dans le domaine des logiciels de bureautique de haut niveau (comparables aux ténors du genre sur *Mac* et *PC*). Cela a été le cas pour les traitements de texte avec *Le Rédacteur 3*, dont nous vous avons déjà parlé.
DbMan V apporte le même saut qualitatif dans le domaine des gestionnaires de base de données professionnels. Il fonctionne sur tout *Atari ST* en monochrome ou en couleur. Le disque dur n'est pas indispensable mais, bien entendu, recommandé pour ce type d'application. L'installation s'effectue sans problème, le logiciel n'étant pas protégé contre la copie. Le fer de lance de *DbMan V* est sa compatibilité quasi totale avec *dBase III*, le langage étant identique. De plus, la compatibilité totale des formats d'écriture sur disquette entre *STE* et *PC* (compatibilité restreinte limitée au sens *PC* vers *ST* pour les *ST* classiques) facilitera encore le transfert des données. L'écran de travail risque, en revanche, de surprendre les ataristes. Pas de menu déroulant, ni d'usage de la souris, tous les ordres devant être tapés au clavier. Fort heureusement, l'utilisation du mode *Assist* viendra à la rescousse pour fournir ce qui manquait. En contrepartie, les utilisateurs d'autres versions ne seront pas dépaysés, ce programme adoptant à peu près la même présentation quelle que soit la machine afin de favoriser la portabilité. *DbMan V*, tout comme *dBase III*, n'est pas un programme destiné au débutant. En revanche, il montre toute son efficacité pour une utilisation professionnelle de haut niveau. Le compilateur accélère encore le déroulement de ce logiciel déjà très rapide (disquettes Human Technologies, *Atari ST*).

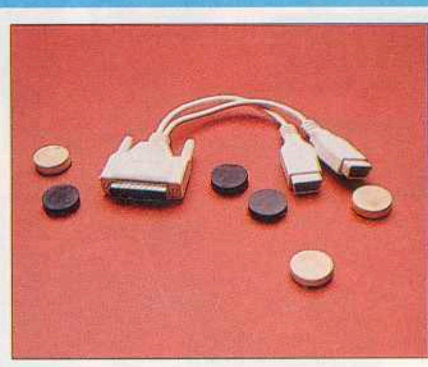
Jacques Harbonn

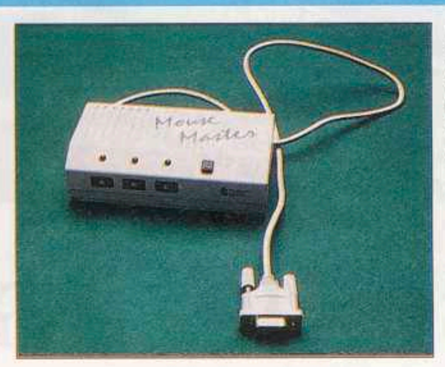
At speed : toujours plus !

Nous vous avions présenté, dans le numéro 87 de *Tilt* At-Speed, cette carte s'installant au cœur des *Atari ST* et leur conférant la compatibilité *PC AT*. De nombreuses améliorations ont été apportées, tant sur le plan hard que sur le plan soft.
En ce qui concerne le hard, la carte reste identique mais le support pour 68 000 carré est désormais disponible, ce qui ne manquera pas d'intéresser les possesseurs de *STE*,.
Au niveau soft, la grande nouveauté vient de l'émulation EGA et VGA. Cette émulation s'effectue en mode monochrome. Nous avons eu l'occasion d'en tester la compatibilité avec différents programmes du commerce. Si l'émulation fonctionne parfaitement avec les softs offrant une option EGA ou VGA monochrome (*Flight Simulator IV* par exemple), les choses ne sont pas aussi roses avec d'autres programmes, certains jeux en particulier. Il semble que ces derniers recherchent soit la carte graphique elle-même (qu'ils ne risquent évidemment pas de trouver), soit les registres couleur, absents ici. Malgré ce défaut, ces options EGA-VGA élargissent le champ d'action de cet émulateur, d'autant que son prix reste inchangé (carte Upgrade pour *Atari ST* et *STE* ; Prix : I).

Jacques Harbonn

A première vue, c'est curieux. Mais lorsque l'on sait que ce câble permet la connexion de quatre manettes sur un Amiga, le mystère est élucidé. Son prix est compétitif mais peu de logiciels existent pour ce système. Cette situation durera-t-elle comme sur STE ?





Le Mouse Master sur Mac propose de connecter jusqu'à quatre périphériques de saisie sur les Macintosh, dépourvus de bus ADB. On passe de l'un à l'autre par le biais d'un commutateur (prix : F).

GRAND CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX

ASSISTEZ AU GRAND PRIX DE FORMULE DE 1 DE GRANDE-BRETAGNE A SILVERSTONE ET GAGNEZ DE NOMBREUX AUTRES LOTS.

Dans le cadre du lancement de la fantastique simulation de Formule 1 SUPER MONACO GRAND PRIX, vous avez la possibilité de participer gratuitement à un fabuleux concours. Ainsi vous pourrez peut-être cotoyer toutes les stars de la Formule 1 durant un week-end dans le cadre mythique de Silverstone où se déroule le Grand Prix de Grande-Bretagne.

La compétition débute dès la sortie du logiciel SUPER MONACO GRAND PRIX dans tous les points de vente Auchan et Boulanger (fin Mars) et s'achève le Samedi 26 Mai. SUPER MONACO GRAND PRIX est disponible sur Amstrad 464/6128, Amstrad 464plus/6128plus, Atari ST/STE et Amiga. C'est non seulement la meilleure simulation de Formule 1, mais aussi un produit évènement qui permet à tous de vivre toute la passion qui règne autour d'un Grand Prix de Formule 1.





MARKETED BY U.S. GOLD

TILT

U.S. GOLD

BOULANGER

Auchan

COMMENT PARTICIPER?

Pour participer il suffit de remplir le bulletin CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX que vous trouverez dans tous les rayons Micro Auchan et Boulanger ou dans les logiciels SUPER MONACO GRAND PRIX vendu chez Auchan ou Boulanger. Il vous suffira de les remplir et de les envoyer à l'adresse suivante.
CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX
BP114
06561 Valbonno Sophia Antipollis

Dans chaque point de vente Auchan et Boulanger, il y aura 6 gagnants. Le Super 1er Prix sera tiré au sort par huissier parmi les bulletins gagnants de tous les points de vente.

Les résultats seront publiés dans le numéro de Julliet-Aout de Tilt.

LES PRIX

Super 1er Prix: 1 Weekend à SILVERSTONE du 12 au 14 Juillet pour 2 personnes incluant avion, hotel, accompagnement et tickets pour les séances d'assais, le warm-up et le Grand Prix de Grande-Bretagne.

Pour chaque point de vente Auchan et Boulanger
1er Prix: 1 Ferrari Télécommandée
2ème au 6ème Prix: 1 JEU U.S. GOLD.

AUCHAN

69800	Zac du Champ du Pont	Lyon St Priest
69200	Avenue Gabriel Perl	Vaulx En Velin
91240	Chemin Départemental 19	Bretigny Sur Orge
44570	RN 471	Trignac
72650	RN 138	La Chapelle St Aubin
74330	Zi de la Mandallaz Epagny	La Balme de Sillingy
24430	Marsac Sur L'Isle	Lieu dit "La Cropte"
62400	Centre Cial La Rotonde Rue du Dr Dhenin	Béthune
42000	Rue Alexandre Pourcel Centre II	Saint Etienne
59223	Boulevard d'Halluin	Roncq
59320	Centre Cial Les Géants RN 352	Haubourdin
59115	Rue Pierre Catteau	Leers
62200	RN 42	Boulogne St Martin
59140	RN 45	Anzin
62950	RN 43	Noyelles Godault
76620	Zac du Mont Gaillard	Le Havre
94120	Avenue du Marechal Foch	Fontenay Sous Bois
59720	Départementale 121	Louvroil
59760	RN 40	Grande Synthe
45140	Rue de la Mouchetière	Saint Jean de la Ruelle
84130	Zac du St Tronquet	Le Pontet
78730	Départementale 161	Plaisir Les Clayes
78200	Chemin Départemental 110	Mantes La Jolie
45160	Avenue de Verdun	Olivet
66028	RN 9 Mas Galte	Perpignan
67200	Centre Cial Haute Pierre	Strasbourg
77240	RN 5 Centre Cial Boissenart	Cesson
59650	Centre Cial Triolo	Villeneuve D'Ascq
13500	Zac de Canto Perdrix	Martigues
06340	Centre Cial de la Trinité	La Trinité Victor
59161	2 Rue Jean Jaures	Escaudoeuvres
13400	Route de Gemenos	Aubagne
59300	2 Place du Gal Hormes	Valenciennes
33000	Quartier de l'Hotel de Ville	Bordeaux
33000	Quartier du Lac	Bordeaux
92800	Centre Cial Les Quatre Temps	Puteaux
16400	RN 10	Angoulème
42390	Montravel	Villars
95003	Centre Cial des Trois Fontaines	Cergy
44800	Route de Vannes	Saint Herblain
44800	Route de Clisson La Plee	Vertoux
78140	Centre Cial Vélizy 2 - 2 Av. de l'Europe	Vélizy

BOULANGER

59280	Rue Albert De Mun	Armentières
62400	Z.A.C. La Rotonde Rue du Docteur Dhenin	Béthune
62100	Rue Paul Bert	Calais
59400	20, rue Alsace-Lorraine 37, rue du Général de Gaulle	Cambrai
59500	359 boulevard de Liège 384, rue Morel	Douai
59760	Centre Commercial AUCHAN RN 40	Dunkerque/ Grande-Synthe
59320	Centre Commercial ENCLOS LES GEANTS	Englos
59115	90, rue Pierre Catteau	Leers
62880	Centre Commercial LENS	62880
59000	253/265 rue Léon Gambetta	Lille
59370	1 rue Voltaire	Mons En Baroeul
62950	Centre Commercial AUCHAN RN 43	Noyelles-Godault
59410	Z.A.C. AUCHAN	Petite Foret
59223	Centre Commercial Boulevard d'Halluin	Roncq
59100	55, Grande Rue	Roubaix
59350	77, rue du Général Leclerc	Saint-André
62200	Centre Commercial de l'Inqueterie	Saint-Martin Boulogne
59650	Centre Commercial V2 1, boulevard de Valmy	Villeneuve D'Ascq
93606	Centre Commercial PARINOR Le Haut de Galy	Aulnay-Sous-Bois
77240	Centre Commercial BOISSENART RN 6	Cesson
94120	Centre Commercial VAL DE FONTENAY Avenue du Marechal Joffre	Fontenay-Sous-Bois
78370	Centre Commercial AUCHAN C.D. 161	Plaisir
73000	Centre Commercial CHAMNORD	Chambéry
63000	Place Gailleni Quartier des Salins	Clermont-Ferrand
38130	Espace COMBOIRE, Route de Sisteron	Echirolles
69760	Route Nationale 6, Le Puy d'Or	Limonest
69000	318/320 Cours Lafayette	Lyon
42300	42 rue Roger Salengro Parking Halles Diderot	Roanne
38000	Cap 38, 2 rue de la Tremouillère	Saint-Egrève
69805	167 Route de Grenoble BP no. 645	Saint-Priest
69800	Centre Commercial AUCHAN ZAC du Champ du Pont	Saint-Priest
33300	Centre Commercial du Lac	Bordeaux
22360	L'Hermitage - 284 Route de Gouesnou	Brest
22360	7 rue Jules Verne	Langueux
33700	Route de l'Aéroport	Mérignac
31120	Centre Commercial Secteur Enclos, Boulevard de l'Europe	Portet-Synergie
44400	Centre Cial ATOUT SUD, Rue Marc Elder/Route de Pornic	Reze
33330	Lieu-dit le Bois de L'Or, Espace Vergne, RN 670	Saint-Emilion
44812	Z.A.C. Du Moulin Neuf, Zone Multi Services Atlantis	Saint-Herblain
72026	3 rue A Becquerel - BP No. 11 - Z.I. SUD	Le Mans
79010	600, avenue de Paris - BP No. 1018	Niort
56800	Centre Commercial de LUSCANEN	Ploeren Vannes
17204	Route de Saintes - BP No. 83	Royan
84130	Centre Commercial AVIGNON Nord	Le Pontet
84130	Centre Cial Avignon Nord	Le Pontet
79010	600 Av. de Paris	Niort
72650	ZAC du Moulin-aux-Moines	La Chapelle St. Aubin

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75.
DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

Le règlement est déposé au cabinet SCP-Berguer-Travers-Baumerie/Hameau Pré-du-Lac/06740 Chateauneuf-de-Grasse. Tel: (16) 92 94 36 00



SUPER MONACO G.P.
YOUR TYRES YEARN FOR TURBO BURN!
"LE GRAND PRIX LE PLUS FASCINANT DU MONDE ! POUVEZ-VOUS BATTRE LES AUTRES CONCURRENTS ... POUR ETRE LE MELLEUR?"
SEGA
DISPONIBLE SUR: CBM 64/128 & AMSTRAD CASSETTE & DISQUETTE, SPECTRUM CASSETTE, AMIGA & ATARI ST.
U.S. Gold Ltd., 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 micromania.
U.S. GOLD
SEGA
© 1990/1991 SEGA™. Tous droits réservé. SEGA™ est une maque de fabrique de SEGA Enterprises Ltd.



Grâce à Designer, vous pouvez toujours donner du relief au Champ de Mars...

Flight Simulator IV et Designer

PC TOUS ECRANS

FS IV reste le seul « vrai » simulateur disponible sur micro. Il est indispensable pour ceux qui ne possèdent pas de version antérieure et qui possèdent un PC, très puissant (386 minimum). Le Designer, *qui permet de développer des scènes personnelles, est bien agréable mais pas indispensable au pilotage.*

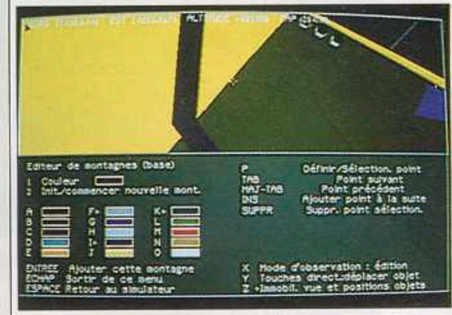
Conception Microsoft

La dernière version du très célèbre *Flight Simulator* vient de sortir en version française et est munie depuis peu d'un disque scénario, *Designer*, qui vous permet de créer votre propre univers de vol. *FS4* prouve une fois de plus qu'il est le seul simulateur de vol « réel » que la micro ludique n'ait jamais conçu. Pour les pilotes qui peuvent se payer un *PC* haut de gamme, il y a de quoi ne plus lâcher son joystick !
Flight Simulator ne vous séduira en effet que sur une configuration puissante. Inutile à mon sens de lancer ce programme si vous ne possédez pas un *PC 386*, muni d'une configuration EGA ou plutôt VGA. De plus, la mise en place de scènes complexes à l'aide de *Designer* ne s'est même pas contentée, parfois, de ma machine, un *386* 16 mega et 4 Mo de RAM ! Enfin, le pilotage clavier est très souple (remise à zéro de l'inclinaison) et l'emploi d'un joystick n'est pas nécessaire, sauf si l'on investit dans le manche à balai disponible maintenant en France.
Voila pour la configuration. Parlons maintenant des « plus » de cette quatrième version, après avoir fait un rapide tour d'horizon des atouts que *Flight Simulator* a, depuis toujours, opposé à ses confrères de vol. Piloter *Flight Simulator* n'a rien à voir avec gouverner un *F29* ou un *F19*. Ici, toutes les manœuvres de l'appareil sont réalistes, puisque soumises à l'inertie.



Un décollage en vue extérieure.

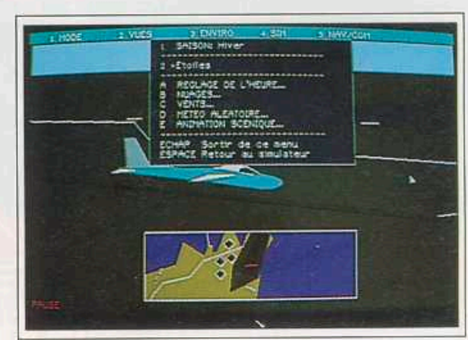
Fini le recentrage brutal des nombreux jets de combat de la micro ludique ! Avec *FS*, et notamment *FS4*, on aborde la « vraie » simulation.
Premier point, les cours de pilotage. Ils sont nombreux et développent une à une toutes les manœuvres de base. Le cours commence par une démonstration. Ensuite, l'élève prendra la relève, sous l'œil critique de son moniteur. Le cours est appuyé par une notice épaisse, rédigée en français et très claire. Voilà qui devrait séduire les novices.
Deuxième nouveauté, une plus grande richesse dans les options de vol : la météo, mais aussi les communications radio, l'utilisation des balises, des ILS (aides à l'atterrissage), etc., on s'approche de plus en plus du vol réel.
Enfin, *FS4* offre quelques nouveaux avions, dont les plus intéressants sont à mon sens le planeur, et les appareils que l'on développera soi-même, avec *FS4* ou avec le disque scénario.
Flight Simulator 4 est donc le seul simulateur de vol qui réussisse à passionner les pilotes en quête de réalisme. Il n'y est jamais question de guerre ou de missions. En fait, le simple plaisir de voler suffit à vous tenir en haleine. Tourner autour de la Tour Montparnasse, suivre la Seine jusqu'à la Tour Eiffel pour ensuite rejoindre Deauville, voilà ce qui vaut toute les missions en jet que j'ai connues jusque-là !



L'éditeur de Designer.

Le disque scénario Designer

Bien sûr, *FS4* vous procurera déjà des journées entières de vol, avec toute la richesse et le réalisme décrits plus haut. Mais j'en connais qui n'apprécieront guère le fait que seuls trois bâtiments célèbres concrétisent le survol de Paris. Une solution alors, le *Designer*, qui vous propose de modifier le paysage de vos futures missions. Attention toutefois, l'utilisation de ce disque scénario va encore ralentir le vol. Plus que jamais, n'achetez ce produit que si vous possédez un « gros » *PC*, une machine qui tourne au minimum à 25 mega. *Designer* ajoute aux menus de *FS4* trois styles de travail : le dessin de scènes statiques, la mise



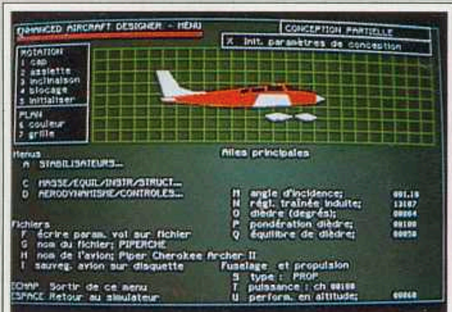
Avec FS4, plus d'options, de réalisme.



en place de scènes dynamiques et la construction de nouveaux appareils.
Une fois lancé, ce menu de travail vous invite à placer sur le terrain que vous choisissez des routes, des pistes, des bâtiments, des montagnes, etc. L'ergonomie de ces fonctions n'est malheureusement pas très bonne. Pour chaque manœuvre, il faut utiliser plusieurs touches et seul le maniement souris permet de placer assez rapidement les éléments sur le terrain. Il faudra, de même, faire attention à ce que les objets ne se chevauchent pas. Quoi qu'il en soit, et même si le temps de préparation est très long, le résultat est toujours superbe.
La mise en place des scènes dynamiques permet d'ajouter à un mode sauvegardé des éléments, animés cette fois. Un Cessna qui décolle devant vous, une ambulance qui traverse la piste, un voilier qui sillonne la mer, autant de « plus » graphiques qui vont donner naissance à des scènes dont l'on n'osait même pas rêver. Mais gare à la place mémoire disponible et à la vitesse de traitement du *PC* !
Enfin, le remodelage des appareils de *FS 4* ouvre un



Atterrissage de nuit et soutien ILF.



Conception ou modification des appareils.

menu très détaillé. On peut modifier toutes les composantes de l'avion et des contrôles. C'est intéressant, mais pas aussi passionnant à mon sens que les deux premières étapes décrites.
En conclusion, je ne saurais que trop vous conseiller l'achat de *Flight Simulator 4*. Lors de nos tests, ce simulateur a reçu l'entière approbation de grands pilotes de Cessna, et a même réussi à captiver des novices qui prenaient le manche pour la première fois de leur vie... *FS4* possède en effet cet atout fabuleux de s'adresser à un très vaste public. En revanche, je ne vous conseillerai pas avec autant de ferveur l'acquisition du disque *Designer*. Son emploi est assez délicat et il ne vous séduira vraiment que si vous possédez une machine puissante et que vous avez déjà épuisé les possibilités de *Flight Simulator IV*.

Olivier Hautefeuille

Flight Simulator 4

Type	*simulateur de vol*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★★ *(VGA)*
Animation	★★★★★★ *(25 mega)*
Bruitages	★ *(pas de carte son)*
Prix	*E*



Flight Simulator 4, Designer

Intérêt	*14*

Full Contact

AMIGA

Des combats face à un molosse qui vous saute à la gorge ou à un ninja qui décoche des shuriken à la volée, le tout remarquablement animé dans des décors fort plaisants, Full Contact *est un karaté qu'est pas raté...*

Seventeen Bit Software. Programmation : Peter Tubely, Andreas Tadic ; graphisme : Rico Holmes ; bruitages : Allister Brimble, Jimmy Fredrikson.

Les jeux d'arts martiaux semblent un peu passés de mode. Pourtant je n'ai pas pu résister au plaisir de vous présenter cet excellent karaté. Vous pouvez jouer contre un ami ou entamer une série de combats contre les adversaires divers tenus par l'ordinateur. Comme d'habitude, une échelle colorée rappelle l'énergie restante pour chaque combattant.
Le premier combat ne sera pas trop difficile, votre adversaire, Tong Lo, ne maîtrisant bien qu'une seule technique, le coup de pied volant. Une fois que vous y aurez pris garde, vous serez à même d'esquiver, tandis que lui subira les nombreuses attaques dont vous disposez : coups de pied ou de poing portés à dif-



Amélioration des performances.

férentes hauteurs, coup de pied volant et surtout coup de pied retourné, le plus efficace, mais qui demande une bonne appréciation de la distance qui vous sépare de l'adversaire. En ce qui concerne les autres mouvements, vous disposez encore de la marche, du saut ou de la position accroupie.
Dès ce premier combat, on peut goûter la qualité de l'animation. Chaque mouvement est décomposé en un assez grand nombre d'images, ce qui conduit à un certain réalisme. Cette décomposition ne s'est pas faite au détriment de la rapidité, qui est impressionnante, et il est possible d'enchaîner différents mouvements à grande vitesse.
Une fois ce premier adversaire au tapis, votre maître



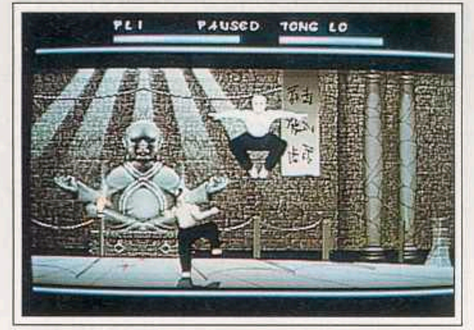
Avec Designer, un avion décolle devant vous.





Surtout ne vous laissez pas prendre à la gorge...

vous proposera d'améliorer l'une de vos caractéristiques par l'entraînement : vitesse, endurance, force, coup de poing ou de pied, etc. Vient ensuite la première phase de bonus. Vous devrez éviter les barres situées à différentes hauteurs d'un tourniquet, en sautant ou en vous accroupissant. Ce n'est déjà pas si facile au début, et cela devient un vrai délire quand le tourniquet accélère sa rotation.
Votre second adversaire est déjà plus redoutable, parce qu'il manie son bâton avec maestria. Evitez de vous faire coincer et compensez son allonge supérieure par une plus grande agilité. Par la suite les choses se compliquent franchement. Votre troisième



Premier choc : facile !

adversaire est... un molosse. Inutile de lui envoyer des attaques hautes, elles passeraient au-dessus de lui. A vous de trouver la tactique gagnante.
Prenez garde de ne pas vous faire prendre à la gorge car vous passeriez un mauvais quart d'heure. Viens ensuite le maître du chien, furieux que vous ayez abattu sa bête. Il maîtrise déjà bien le karaté et vous donnera du fil à retordre. Les adversaires suivants sont encore plus dangereux car ils utilisent une arme meurtrière (sabre pour l'Italien, couteau lancé pour Lewis, et les inévitables shurikens du ninja).
Outre leurs armes, ces combattants disposent d'une agilité peu commune (en particulier le ninja) et d'une grande intelligence dans les combats. Dès qu'ils au-



Concentrez-vous avant l'action...

ront subi un coup d'un certain type, ils s'arrangeront pour l'éviter à l'avenir sans pour autant cesser leurs attaques. Il faut donc sans cesse varier ses coups et se déplacer en permanence pour se positionner correctement. On est bien loin de certains jeux de combat, pourtant excellents, où il est possible de trouver une tactique gagnante sur plusieurs niveaux.
Heureusement tous ces combattants ont un point faible (ou un point moins fort tout au moins), mais il n'est pas facile à trouver et, pour certains, n'apparaît qu'un court moment.
La réalisation est superbe. Les décors sont très travaillés et variés d'un combat à l'autre et le graphisme



Le combattant au bâton.

des adversaires bien pensé. Je vous ai déjà parlé de la qualité de l'animation. Les bruitages digitalisés bien rendus (impact des coups, cris des combattants) complètent parfaitement l'ambiance.
La gestion des caractéristiques à la manière d'un jeu de rôle et les divers tableaux de bonus enrichissent encore le jeu.
Full Contact est un des meilleurs programmes de karaté, tant par sa réalisation très soignée que par l'intelligence des différents adversaires.

Jacques Harbonn

Type	*karaté*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Dick Tracy

MEGADRIVE

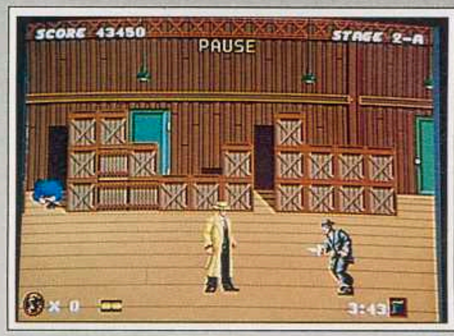
Walt Disney inspire décidément les programmeurs de jeux. Après Mickey Mouse, c'est maintenant Dick Tracy qui a les honneurs de la Megadrive. *Si vous aimez tirer comme des malades, vous n'aurez aucun mal à vous glisser dans la peau du flic redresseur de torts.* Dick Tracy *est un jeu qui ne tire pas en longueur !*

Conception Sega

Dick Tracy est la seconde adaptation sur *Megadrive* – et la seconde réussite – des aventures d'un héros des studios Walt Disney. Après *Mickey Mouse,* on retrouve avec plaisir le policier à la gâchette facile. Le jeu s'inspire des grandes lignes du film. La ville est infestée par les hommes de main de Big Boy, gangster notoire. En tant que représentant des forces de l'ordre, vous devez rétablir la loi, c'est-à-dire éliminer tous les voyous. Un seul problème : vos adversaires ont tendance à ouvrir le feu dès qu'ils vous aperçoivent. Vous pouvez cependant compter sur votre bonne vieille mitraillette Thompson et sur votre pistolet.
Six niveaux composent le jeu. Et chacun d'entre eux comprend trois étapes. Afin de parvenir jusqu'à Big Boy, il vous faudra vous débarrasser de ses hommes



Un train bourré de caisses de dynamite : il faut sauter pour éviter de sauter !



Une attaque au couteau dans l'entrepôt.



Devant le cinéma, un sbire de Big Boy.

de confiance, gardiens de la fin des cinq premiers niveaux. Les scènes comportent deux plans. Au premier plan, se trouve le policier, l'arme de poing, prêt à éliminer les adversaires qui arrivent au même niveau que lui, à sa droite ou à sa gauche. Certains manient l'arme blanche, d'autres ont des armes à feu ou des cartouches de dynamite. Son arme automatique lui sert à tirer sur les gangsters qui sont en face de lui, au deuxième plan, sur le trottoir d'en face ou au fond d'une pièce.
Des scènes intermédiaires de bonus permettent de récupérer des vies. Elles sont représentées sous la forme de stands de tir. Dick doit tirer sur les mafiosi



Commentaires entre les niveaux.

sans toucher policiers et civils. Les scènes sont assez variées. Certaines vous placeront sur le marchepied d'une voiture lancée à la poursuite d'autres véhicules. Il vous faudra recourir au revolver pour vous débarrasser des automobiles qui vous suivent ou vous précèdent. En revanche, votre mitraillette sera bien utile pour calmer les tueurs à gages qui sortent des voitures, passant à votre hauteur.
Si vous n'avez pas une confiance totale en vos talents de tireur, il vous reste heureusement la possibilité de défoncer les voitures de vos adversaires avec votre propre véhicule.
L'intérêt de cette cartouche réside d'une part dans la beauté des décors. Ceux-ci sont soignés et précis. Ils



Visez les phares et le pare-brise.

représentent des scènes typiques d'une ville industrielle des Etats-Unis : larges avenues, dépôts ferroviaires, entrepôts mal famés, usines désaffectées, cabarets louches... D'autre part, on prend vraiment plaisir à manier la mitraillette. Un des boutons sert à ouvrir le feu et le joystick est utilisé pour diriger le tir. Ce système est particulièrement pratique et efficace. Il permet d'« arroser » très rapidement l'adversaire. On visualise l'endroit visé à travers les impacts des balles. Le réalisme est poussé au point que les balles font éclater vitres, bornes d'arrosage ou phares des voitures. Un jeu de tir soigné, maniable et très agréable à utiliser. Un des cinq meilleurs jeux sur la *Megadrive !*

Banana San

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Go Player

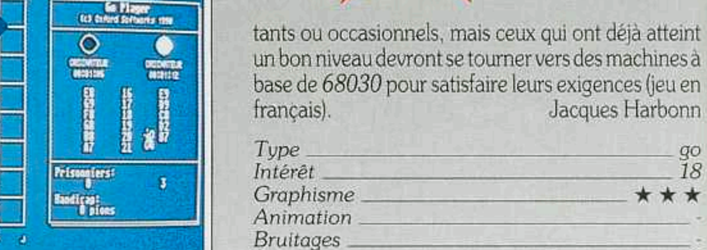
ATARI ST

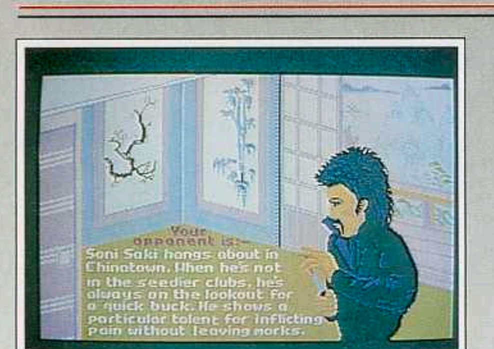
Les jeux d'échecs et de dames ont colonisé les micros avec succès. Le jeu de go, plus stratégique, donnait bien du fil à retordre aux programmeurs. Go Player *est donc une performance à saluer avec d'autant plus de force qu'il se comporte tout à fait honnêtement. Vous voulez vous initier : alors, go !...*

Oxford Softworks. Programmation : Michael Reiss ; graphisme : Chris Emsen.

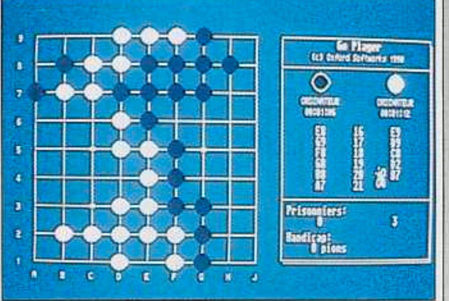
Le go est un jeu d'origine japonaise où chaque compétiteur dispose de « pierres » blanches ou noires, posées à l'intersection de lignes. Il ne connaît pas en France le succès qu'il a dans son pays d'origine. Dans l'empire du Soleil-Levant, les compétitions d'échecs sont nettement moins suivies que celles de go.

Dès les débuts de la micro-informatique, les grands jeux de réflexion classiques ont attiré les programmeurs. De nos jours, les meilleurs logiciels d'échecs peuvent donner bien du fil à retordre aux bons joueurs de club. Il en est de même pour les dames ou pour l'awari (jeu africain peu connu et pourtant pas-





Présentation de l'adversaire.



Les options de jeu sont complètes.

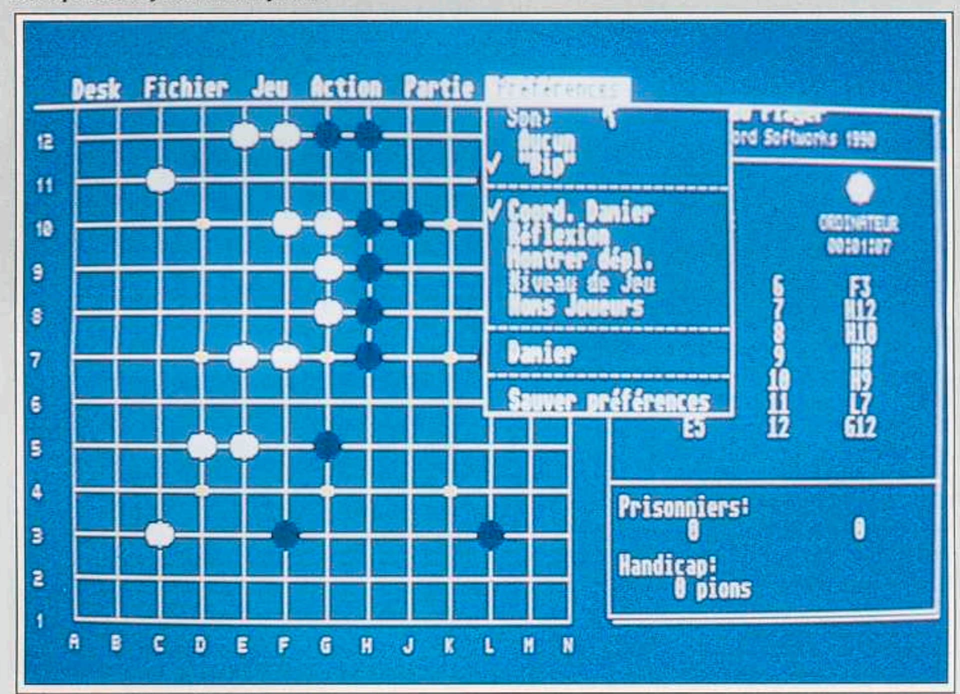
sionnant, aussi connu sous le nom d'awele). En ce qui concerne Othello-Reversi, la question est encore plus simple. En effet, les meilleurs programmes sont à même de battre sans trop de problèmes le champion du monde humain !

Le go, pour sa part, n'avait fait jusqu'ici que quelques apparitions fugitives : programmes ne sachant que reproduire des parties célèbres ou au niveau de jeu vraiment trop bas et ne respectant pas les règles. La raison en est simple. L'ordinateur est un remarquable outil pour calculer des combinaisons (force tactique) et les jeux qui y ont recours s'améliorent en conséquence.

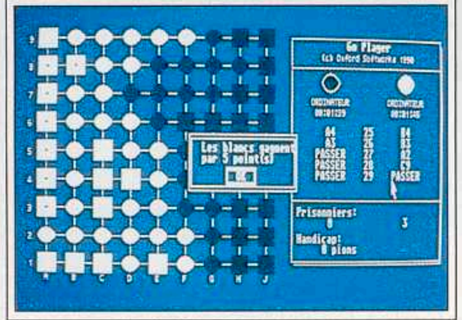
Le cas du go est tout à fait différent. En effet, ici, tout se joue au niveau stratégique pur, le point faible de tous les programmes d'échecs. Il s'agit au go d'encercler l'adversaire avec ses pions. En dépit de tous leurs efforts, les programmeurs ne sont pas parvenus à reproduire le raisonnement humain dans ce domaine, ou à lui trouver un substitut de qualité.

Ainsi faut-il saluer l'exploit d'Oxford Softworks qui nous offre le premier go digne de ce nom. Il faut dire que l'équipe n'en est pas à son coup d'essai ; son programme d'échecs, *Chess Champion*, détenant toujours la palme.

Le programme fonctionne tout aussi bien en monochrome qu'en couleur. De plus *Go Player* peut parfaitement être installé sur disque dur, ce qui mérite d'être signalé.



Enfin un jeu de go de niveau correct.



Une victoire facile !

Go Player offre un certain nombre d'options de jeu. Tout d'abord, on peut choisir entre le classique damier 19x19 ou des damiers plus petits (9×9 et 13×13) qui amélioreront les temps de réponse du programme. Le jeu avec handicap est aussi proposé, le niveau de handicap variant de 1 à 9 pions.

En cours de partie, le programme propose les aides devenues habituelles dans les programmes d'échecs : conseil du programme (dont la justesse dépend bien entendu du niveau de jeu sélectionné), retour en arrière sans limitation du nombre de coups joués, option pour revoir une partie depuis le début et éventuellement interrompre son cours normal pour reprendre la main pour tout changer, visualisation de la réflexion de l'ordinateur et entrée d'une position pour les problèmes.

Le programme offre cent niveaux de jeu mais, en fait, tous ne sont pas jouables en partie normale sur une machine familiale tout à fait commune (1000 secondes par coup, en moyenne, au niveau 100 avec un *68000* !). En revanche, si l'on dispose d'un *68030*, le temps de réponse est divisé par dix et devient très raisonnable.

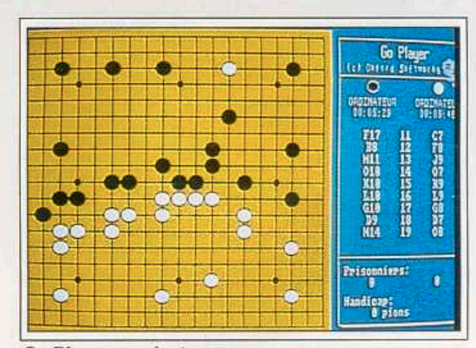
De plus, même avec un classique *68000*, on peut jouer, sans trop attendre jusqu'au niveau 30 environ sur grand damier, et jusqu'au niveau 60 en se limitant au damier 9×9. Enfin, notons que le programme respecte les règles, appliquant le *Ko* (prévention d'une répétition de situation), l'interdiction du suicide et la possibilité de passer.

Qu'en est-il de la force du programme ? Eh bien, dans les premiers niveaux, le programme reste facile à battre, même par des joueurs faibles. En revanche, dès que l'on atteint les niveaux moyens, il se défend déjà honorablement. Il est alors capable de vous bloquer efficacement et de développer de dangereuses attaques sur vos arrières. A vous de surveiller attentivement son avance pour éviter d'être *Atari* (capture imminente d'un groupe de pions).

En conclusion, *Go Player* comblera les joueurs débutants ou occasionnels, mais ceux qui ont déjà atteint un bon niveau devront se tourner vers des machines à base de *68030* pour satisfaire leurs exigences (jeu en français).

Jacques Harbonn

Type	*go*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitages	-
Prix	*C*



Go Player sur Amiga : un jeu de réflexion original.

Version Amiga

La version *Amiga* de *Go Player* est parfaitement identique à celle de l'*Atari ST*. Elle permettra aux possesseurs de cette machine de disposer d'un adversaire tout à fait correct pour ce passionnant jeu de réflexion et de stratégie, trop peu connu en France.

J.H.

Intérêt	*17*
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitages	-
Prix	*C*

ATP

PC TOUS ECRANS

Dans la famille de Flight Simulator IV, ATP *vous invite au pilotage d'un Boeing. Moins ludique que* FS IV, *cette simulation a l'avantage de vous proposer une carrière à la Sublogic Airlines, ce qui apporte au programme une grande continuité.*

Conception Sublogic



Sur ATP, le vol est plus « lourd » et ne séduira que les pros...

ATP est un nouveau simulateur qui appartient à la famille des *Flight Simulator*. Son but, développer le pilotage de Boeing et surtout, mettre en place des carrières de pilotes de ligne que l'on suivra à long terme. Moins maniable que son grand frère, et finalement moins riche, il ne séduira à mon sens que les pilotes qui veulent poursuivre des missions prolongées et qui aiment les appareils de gros gabarit.

ATP ouvre des menus similaires à ceux de *FS4*. Mais quel dommage que les concepteurs de cette simulation n'aient pas employé les même touches de commandes au clavier que celles que connaissent bien les passionnés de *Flight Simulator* ! Il faudra commencer votre vol par un très complexe apprentissage des nombreuses commandes techniques, commandes où la souris n'intervient pas assez à mon sens. Ensuite, le pilote choisit entre divers modes de jeu, et principalement le Pilotage libre ou l'Intégration à la Sublogic Airlines. Dans le premier cas, on retrouve toute la richesse de *FS*, le choix et la création de modes, de démos. Pour la deuxième étape, les missions accusent un réalisme à toute épreuve. S'orientant sur les cartes très complexes fournies avec le soft et du détail de tous les aéroports américains présentés, le pilote sera soumis à des conditions météo variables, à un trafic aérien parfois dense...

Voilà pour la présentation d'*ATP*. Mais faut-il oui ou non investir dans ce programme, que l'on possède ou non *Flight Simulator* ? Pour ceux qui n'ont jamais piloté ce type de simulateur, *ATP* offre une prise en main bien plus délicate que *FS*.

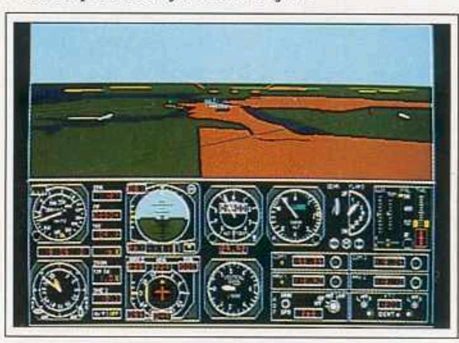
Pour ceux maintenant qui possèdent déjà *FS4*, seule l'option Carrière risque de les passionner. Elle permet en effet de trouver plus de continuité au pilotage. Si ce point ne vous séduit pas outre mesure, inutile d'investir à mon sens dans ce nouveau programme.

ATP affiche, enfin, quelques atouts qu'il me faut vous signaler. Il fait preuve d'un grand réalisme au niveau de l'emploi des balises et des communications radio. Ses cartes sont très détaillées et, pour les professionnels, la mise en place d'un plan de vol sera plus féconde qu'elle ne l'est sur *FS4*. Il reste enfin le type d'appareils pilotés, pour qui veut se lancer aux commandes d'un A 320 dernier modèle. *ATP* n'est finalement pas un « indispensable ». Cette nouvelle aventure aéronautique ne détrônera pas *Flight Simulator* ! A noter que la carte Ad Lib est enfin au menu de configuration. Espérons que *FS5* en tiendra compte !

Olivier Hautefeuille



Mise en place des fenêtres de jeu.



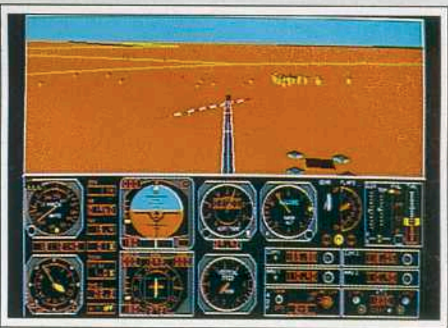
Le premier vol de votre carrière.



On retrouve chez ATP les menus de FS4.

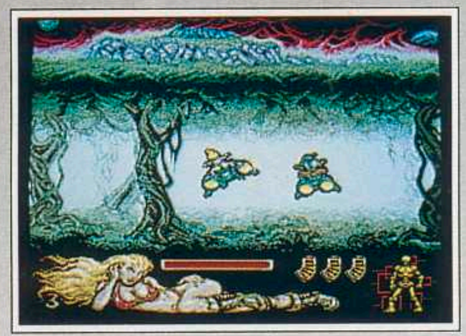


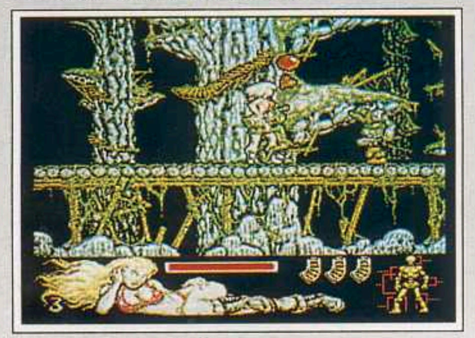
On peut choisir un tableau de bord évolué.

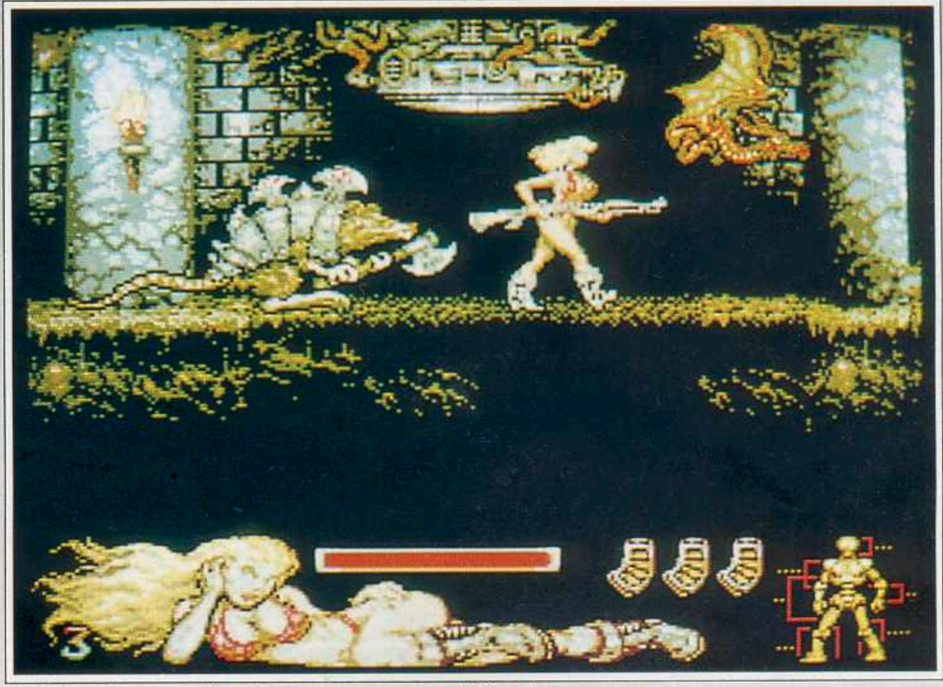


Dernière approche !

Type	*simulateur de vol*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★ *(VGA)*
Animation	★★★★ *(386)*
Bruitages	*selon*
Prix	*D*


Evitez les arbres et poussez fort.

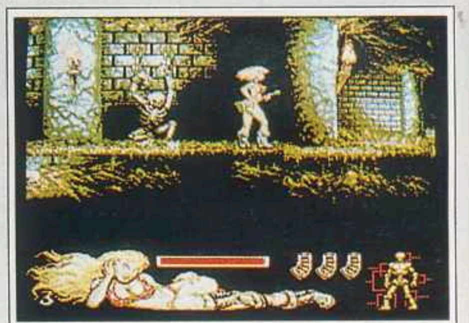

Un amoureux qui colle...


Troisième niveau : utilisez la soucoupe pour vous téléporter.

Lorna

AMIGA

Un univers fantastique, débordant d'êtres fantasques et d'aliens combatifs, des décors d'une beauté irréelle, une animation limpide, avec Lorna *vous en prenez plein les yeux ! Et ce n'est pas la plantureuse héroïne qui gâche le paysage... Et en plus, l'action est parfaitement enlevée. Que demander d'autre ?*


Des décors bien travaillés.

Topo. Programmation : Augustin Guillen ; graphisme : Jorge Aspiri ; bruitages : T.P.M., Augustin Guillen.

Topo, éditeur espagnol assez peu connu, nous offre ici un excellent beat-them-all, teinté de shoot-them-up et de jeu d'aventure. Vous incarnez une superbe et plantureuse amazone des temps modernes. Vous allez conduire votre héroïne dans un périple varié aux dangers très divers.

Le premier niveau vous plonge dans une forêt amazonienne. D'emblée, on est séduit par la qualité de la réalisation. L'atmosphère glauque et mystérieuse est parfaitement rendue par des décors très précis et jouant parfaitement sur les nuances de couleurs.

L'animation de votre personnage est tout aussi impressionnante. Lorna dispose d'une grande liberté de mouvement. Elle peut, en effet, marcher vers la droite ou la gauche, s'accroupir, sauter pour franchir les précipices, tirer, donner des coups de crosse et même effectuer une sorte de mini saut à la perche en s'aidant de son fusil, où elle termine sa course les pieds en avant pour repousser son agresseur. Ces mouvements sont parfaitement rendus et d'une grande fluidité.

Le scrolling latéral est un peu moins performant, tout en restant d'un bon niveau, mais une fenêtre de jeu plus grande ne m'aurait pas déplu.

Dans ce premier niveau, notre amazone va subir les attaques de deux types de créatures. Les premières, les plus nombreuses, ressemblent à de grands singes quelque peu monstrueux. Là encore, la qualité du graphisme et de l'animation est au rendez-vous. Ces singes vont surgir d'un peu partout, grimpant sur la plate-forme que vous occupez ou sautant des arbres. Heureusement leur grondement bestial (superbe) annonce leur venue et vous permet de vous y préparer. Vous disposez de quelques cartouches, mais il faut les garder pour les cas extrêmes, car vous n'en trouverez pas d'autres. Mieux vaut donc les éliminer de quelques coups de crosse bien sentis.


L'animation des « singes » est excellente.

Les autres créatures sont beaucoup plus dangereuses. Ces aliens se dévoilent brusquement lors de votre avance et tirent très vite. Accroupissez-vous et, là, utilisez votre fusil. Avant de rejoindre le niveau suivant, vous allez effectuer un trajet en forêt. Vous vous retrouvez dans une séquence du *Retour du Jedi*. Aux commandes de votre scooter volant, vous devez éviter les arbres et vous débarrasser des méchants qui cherchent à vous précipiter sur un arbre. L'animation est excellente, rendant bien l'impression de vitesse. Les chocs latéraux ne font que vous déséquilibrer temporairement, mais votre engin explose en cas de choc frontal. Il s'en suit une superbe chute acrobatique où vous terminez votre course par une glissade dans les fougères.

Le second niveau vous conduit dans une sorte de village sur pilotis peuplé d'orques et de gobelins agressifs et bien armés. Comble de malchance, un affreux gnome vert s'est entiché de vous et se précipite sur vous dès qu'il vous voit. Il ne vous fera aucun mal, mais vous empêchera cependant de marcher. Il n'y a plus qu'à attendre qu'il se soit gorgé d'amour et vous laisse tranquille. A la fin du niveau, un super guerrier vous attend, difficile à vaincre.

Après une nouvelle étape dans la forêt en scooter vo-



lant, vous parviendrez au troisième et dernier niveau. Le but est ici de retrouver les parties manquantes de l'équipement de cosmonaute. Les différentes zones de ce niveau sont reliées entre elles par des modules de téléportation. Je vous conseille fortement d'établir un plan pour éviter de vous perdre et de tourner en rond. Les créatures sont ici plus variées et dépendent de la zone dans laquelle vous vous trouvez. Ici ce sont des dragons à deux têtes, là de monstrueuses créatures proches des orques. Ailleurs encore apparaîtront deux types de fantômes. Les premiers utilisent leurs griffes pour vous traîner et vous faire tomber dans un trou. Les seconds larguent des boules de feu qui se transforment en guerriers squelettiques.

Là encore, on reste sous le charme de la qualité de réalisation. Les décors sont superbes et de nombreuses animations complémentaires valorisent l'ambiance : torches qui brûlent, flamboiement des braises ou des fleuves de lave. Devant certains grilles, on voit même les mains de la malheureuse créature captive passer aux travers des barreaux pour quémander un peu d'aide.

Une fois en possession de la combinaison complète, il faudra encore trouver la navette et affronter le monstre-plante en un dernier combat.

Je me suis déjà étendu sur la qualité des graphismes et de l'animation. Les bruitages digitalisés sont un peu rares mais très bien rendus. La jouabilité est parfaite, tant du fait de la diversité des mouvements que de la précision de réponse. Un excellent beat-them-all, varié et superbe, à la progression de difficulté bien menée.

Jacques Harbonn

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*



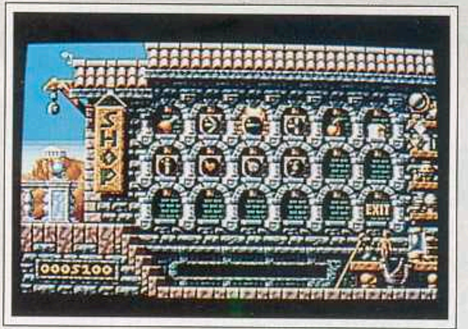
Plus loin sur la droite, empruntez la trappe.

Gods

ATARI ST

Votre terrain de manœuvre est un immense labyrinthe d'une singulière complexité où les surprises abondent. Le souci du détail, poussé à l'extrême, rehausse bien une action omniprésente. Mais attention : mieux vaut réfléchir avant de tirer dans le tas. Gods : un jeu presque divin !

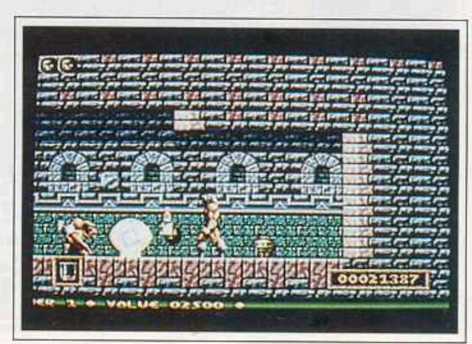
Bitmap Brothers. Code : Steve Tall ; graphismes et design : Mark Coleman, Eric Matthews et Steve Tall ; musique : Nation XII et Richard Joseph.



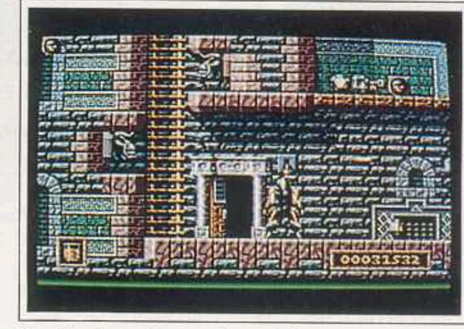
Passage au magasin pour de nouvelles armes.

Aux portes de la Cité légendaire, la tête casquée et le corps recouvert d'une armure, l'homme allait braver les dieux. Son but ? Combattre les quatre gardiens de la cité et devenir immortel... *Gods* est un jeu d'exploration qu'il ne vous faut manquer sous aucun prétexte. Il affiche d'une part un univers graphique et sonore à la hauteur de la réputation de ses concepteurs. Et la faramineuse richesse de son terrain de jeu donne toute sa valeur à ce programme. Un nouveau hit pour les amateurs d'action et... de réflexion ! Même s'il existe déjà de très beaux beat-them-all sur *Atari ST*, il faut ici souligner la très grande qualité sonore et graphique de *Gods*. Le décor est classique mais vraiment très bien dessiné. Les salles, couloirs, échelles ou trappes de cet immense labyrinthe sont réalistes, colorés, très bien mis en relief. Les personnages sont animés de très belle façon. Le héros peut s'accroupir, sauter, monter aux échelles. Tous ces mouvements sont souples et sans défaut.

La maniabilité de cette animation permet de viser exactement un point de chute, de tirer pendant que l'on saute, et, de ce fait, de combattre très efficacement l'adversaire. Côté bande son, les bruitages impressionneront les amateurs de réalisme. Ils sont variés et traduisent toujours avec précision l'événement qui les engendre. Par exemple, une clef qui tombe sur



Un monstre explose, superbe animation.



Derrière la porte, quatre poteries.

les dalles d'un couloir renvoie un son métallique. Plus loin, il sera possible d'identifier un ennemi au bruit de son pas. Ce souci du détail est un atout certain qui captivera le joueur.

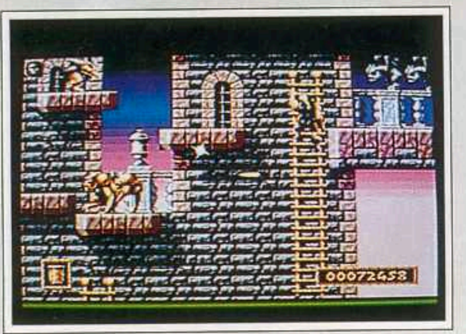
Si *Gods* attire l'attention par la vitalité et la beauté de son action, la richesse de sa stratégie vous le fera apprécier à long terme. Tout d'abord, le terrain qu'il faut explorer est d'une grande complexité. On ne se lasse jamais de découvrir des accès cachés, d'ouvrir des trappes qui dévoilent d'autres salles, de se retrouver télétransporté dans une autre... Cette richesse est un atout « arcade » qui montre bien que l'*Atari ST* peut encore tenir tête aux consoles.

Deuxième point fort, l'emploi des objets, armes et

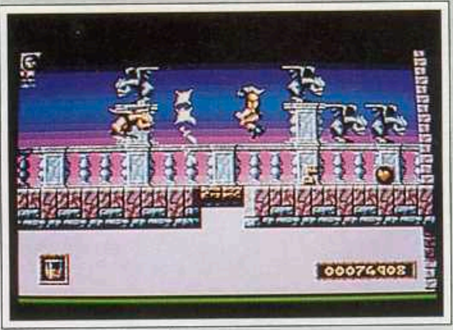


énigmes qui oblige le joueur à ne jamais agir à la Rambo. Inutile en effet de tirer sur tout ce qui bouge : parfois, ce sont des manettes qui, dans la bonne position, désamorcent un piège. Plus loin, une icône spéciale vous dévoile l'énigme. La collecte des clefs, des objets de valeur – que l'on peut se faire dérober par l'ennemi – et l'achat d'armes plus puissantes auront de quoi vous tenir en haleine pendant un bon moment ! Si la partie est alors difficile à vaincre (on peut très facilement rater un indice), le fait que votre temps de combat ne soit que très rarement compté facilite encore la réflexion. Gods ne tombe pas dans le piège des logiciels « boum boum » et invincibles. Il faut du muscle et du cerveau pour vaincre, à vous d'avoir l'un et l'autre !

Olivier Hautefeuille



Tous les mouvements sont réalistes.



Méfiez-vous des voleurs...

Type	beat-them-all/exploration
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

Cyber Lip

NEO GEO

On ne peut pas dire que Cyber Lip ne soit pas un beau jeu. Pour être beau, il est beau ! Il est même réalisé de façon fantastique. Mais que de morts ! Que de violence ! Mais quand s'arrêtera-t-on de tirer sur tout ce qui bouge ? A voir quand même...

Conception SNK

La Terre s'est lancée dans une politique d'expansion agressive à partir du début du XXIe siècle. La surpopulation, l'épuisement du sous-sol et la pollution ont contraint ses habitants à chercher refuge dans les étoiles. Des androïdes sont utilisés pour l'installation et la maintenance de ces colonies. Afin de les protéger contre des excursions extra-terrestres, un supercalculateur, dernier cri de la bio-cybernétique, le Cyber Lip, est construit pour organiser la défense. Une dizaine d'années après, le Cyber Lip est devenu fou. Il semble totalement autonome et les androïdes se sont alliés aux aliens. Deux combattants des unités spéciales, Rick et Brade, sont envoyés sur la colonie C05. Leur mission : détruire le Cyber Lip. Vous incarnez l'un des membres de ce commando. En connectant une seconde manette, il est possible de jouer avec une autre personne, qui dirige alors le second membre de l'équipe.

La mission paraît simple, mais elle vous donnera du fil à retordre et la fin du jeu vous réserve une petite surprise. Après une présentation animée qui fait largement appel aux digitalisations sonores, le jeu commence. Le principe n'est pas compliqué. Comme tout jeu d'arcade qui se respecte, il suffit d'ouvrir le feu sur tout ce qui bouge à l'écran, surtout si « ça » a une tête d'alien ou d'androïde !

Le jeu se déroule sur sept niveaux. Le premier se déroule dans un New York en ruines, où les hommes sont bannis mais où les cyborgs pullulent. Il vous faudra vous frayer un chemin à travers la ville dévastée. Puis la cartouche vous emmène sur la colonie C05. Vous commencez par « nettoyer » la ville basse. Votre progression vous entraîne ensuite de la zone industrielle jusqu'à l'ordinateur central, le Cyber Lip. Certains niveaux sont de véritables labyrinthes, reliés par un ascenseur central.

Les capacités graphiques de la console de SNK sont bien mises à profit. Les décors apportent une ambiance cyber punk, à base de ville dévastée, de cyborgs et d'installations néo tech. Le nombre de couleurs utilisées est impressionnant, tant pour les sprites des protagonistes que pour les décors. Lors du jeu, il est possible d'améliorer son armement. On récupère sur le corps des ennemis tir continu, droïdes protecteurs, grenades, lance-flammes, tirs multidirectionnels et autres. L'un des boutons du joystick permet de passer d'une arme à l'autre. Il est possible de sauvegarder sa partie à certain moment sur la carte mémoire à pile lithium de la console.

La réalisation de *Cyber Lip* est fantastique ! Comparer la *Neo Geo* à une machine d'arcade est devenu un lieu commun (d'autant plus qu'on peut trouver ce jeu dans les salles d'arcade équipées du système MVS). Pourtant c'est vraiment l'impression que l'on



Mécanique froide pour action chaude.

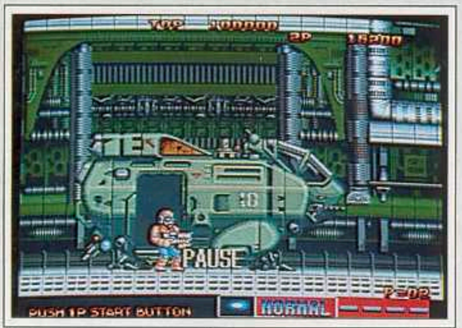


Cyberlip, un jeu d'action particulièrement violent sur la Neo Geo.

ressent en jouant sur cette cartouche (qui comprend 6,256 Mo de données). Le souci du détail est peut-être ce qui est le plus impressionnant. Ainsi, lorsqu'on tire sur un androïde, celui-ci est détruit partiellement, puis laisse peu à peu apparaître son exosquelette de métal, tombe à genou et enfin disparaît dans une explosion. Cette petite animation ne prend que quelques dixièmes de seconde ! Les androïdes ont des yeux infrarouges, qui clignotent de façon inquiétante, ils traversent l'écran à toute vitesse ou au contraire prennent leur temps pour vous viser...
Les animations sont particulièrement soignées. Les mouvements des différents sprites sont parfaitement



Attaque au bazooka.



Préparez-vous au combat...



Un contre deux, facile !

fluides. Le contrôle de votre personnage est impeccable : il répond au doigt et à l'œil aux injonctions du joystick. Lorsqu'il saute, vous pouvez influer sur sa chute. Les roulés-boulés, inspirés de ceux de *Nam 75*, n'ont plus de secrets pour Rick et Brade. L'environnement sonore est également exceptionnel : encore une fois l'expérience de l'arcade professionnelle est payante pour SNK : musique entraînante rythmant l'action, digitalisation commentant vos actes... *Cyber Lip* est un jeu fabuleux. Il souffre cependant d'un défaut commun à tous les jeux de la *Neo Geo* : le continu infini (ce qui explique sa note plutôt faible d'intérêt). En fait, il s'agit moins du continu infini lui-même que de la façon dont il est utilisé. Il reprend le



Attention, ça va sauter.

principe des bornes d'arcade : lorsqu'il ne reste plus de vie au joueur, un temps limité lui est laissé pour rajouter de l'argent et continuer ainsi le jeu. Celui-ci reprend à l'endroit exact où le héros est mort. Sur la console *Neo Geo*, pas besoin d'espèces sonnantes et trébuchantes, il suffit d'appuyer sur le bouton *Start* pour recommencer le jeu, à l'endroit précis de la mort du héros. Ainsi, même devant les « gros-méchants-de-fin-de-niveau », il suffit d'atteindre une ou deux fois l'adversaire avant de mourir, de rappuyer sur *Start* et de refaire cette manœuvre une dizaine de fois pour passer tous les obstacles. Cela réduit considérablement la durée de vie du jeu et lui enlève une grande partie de son intérêt.
Il est vraiment dommage que le continu infini ne renvoie pas plutôt au début du niveau, ou tout du moins,



Les aliens fourmillent.

à une étape de ce niveau. Cela obligerait le joueur à plus d'attention pour progresser. C'est d'ailleurs la solution adoptée par certains jeux sur console possédant également un continu infini (voir le test d'*Aldynes* sur *Supergrafx*).
Un jeu splendide à réserver aux joueurs fortunés, capables de se maîtriser et d'éviter une utilisation abusive du continu infini. De toutes les façons, un jeu à voir, ne serait-ce que chez un ami ou un revendeur.

Banana San

Type ______ *arcade*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★★★
Animation ______ ★★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★★
Prix ______ *G*

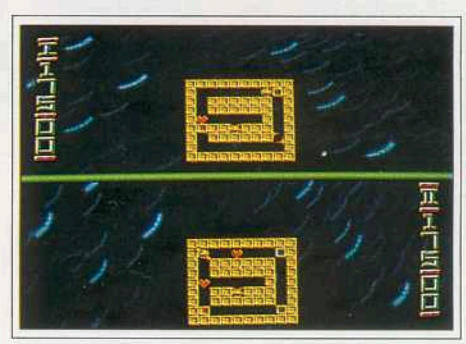
The Power

AMIGA

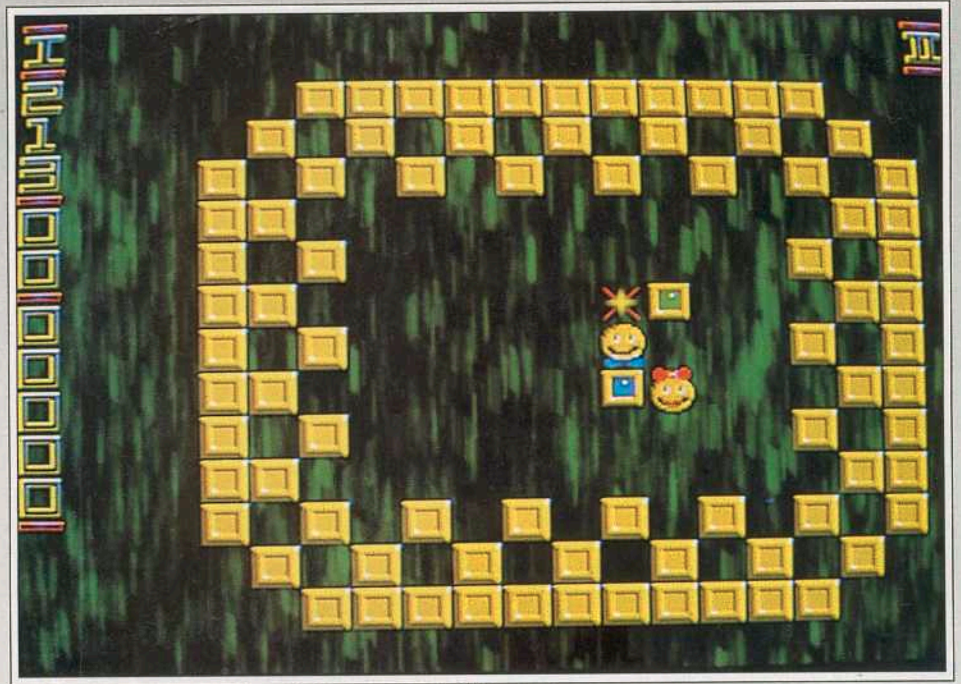
L'amour, c'est un vrai casse-tête ! Surtout pour le héros de The Power *qui doit rassembler les petits cœurs qui parsèment les labyrinthes qui le séparent de l'objet de sa passion. Le principe, comme on le voit, est simple. Mais cela se complique très vite pour devenir ensuite presque insurmontable. Si vous n'aimez pas vous creuser la tête, reste plus qu'à vous faire moine !*

Demonware. Programmation : J. Lipp ; graphisme : M. Kubitza et D. Kunkel ; conception des niveaux : K. Treiber ; musique : P. Thierolf.

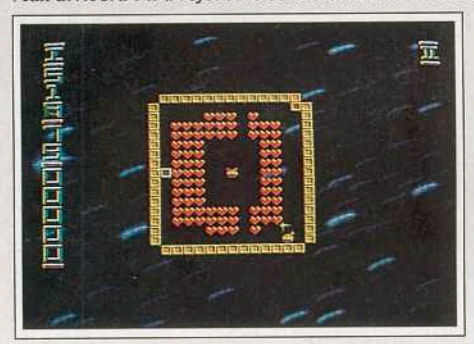
The Power, ou « le pouvoir », c'est celui de séduire la belle qui se tient, esseulée, dans un recoin de ce premier labyrinthe. Max, votre héros, va tout faire pour la conquérir. Pour cela, il doit collecter tous les petits cœurs qui sont disposés autour de lui et toucher ensuite sa bien-aimée. Mais voilà, le déplacement de ce play-boy est plutôt complexe. Jugez plutôt : il ne peut bouger qu'horizontalement ou verticalement sur le labyrinthe vue aérienne et n'arrête sa course que lorsqu'il se heurte à un obstacle. Il faudra donc se servir des parois anguleuses du labyrinthe et de quelques blocs de pierre que l'on peut déplacer pour stopper la course, repartir dans une autre direction et trouver finalement le chemin du bonheur.
The Power développe ainsi un casse-tête infernal, mais si bien pensé et mis en scène que c'en est un délice. Un grand jeu de réflexion qui fera date.
Ce logiciel séduira tout d'abord le joueur par la grande qualité de sa mise en scène. Les blocs de pierre de multiples couleurs qui composent les labyrinthes sont superbes. Le menu de sélection des différents types de jeu et les passages aux niveaux supérieurs sont traités avec autant de beauté que de souplesse. Enfin, la musique est de bonne qualité, et les bruitages sont variés et comiques.


Option KO : deux joueurs s'affrontent.

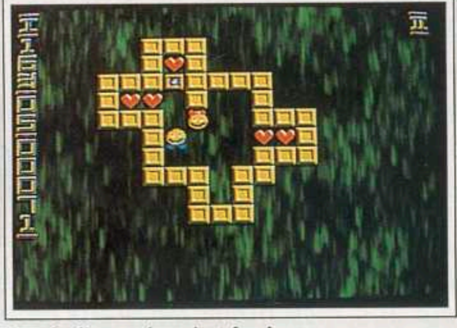




Max arrivera-t-il à rejoindre sa belle en moins de 213 secondes.



Simple en apparence, mais...



Pas de diagonales, c'est fou !

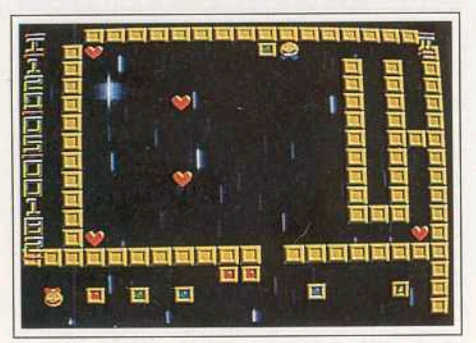
Dès son lancement, *The Power* offre à l'utilisateur plusieurs modes de jeu. Un ou deux joueurs peuvent lutter tour à tour ou simultanément sur deux tableaux distincts. On peut aussi choisir entre les modes Arcade et Tactique. Dans le premier, le terrain de jeu est plus zoomé et c'est un scrolling très souple qui le dévoile lorsque l'on se déplace. Pour le mode Tactique, le labyrinthe apparaît dans son intégralité, ce qui favorise bien sûr la mise en place d'une stratégie. Car c'est là, bien sûr, le principal atout de *The Power*. En suivant un principe de jeu très simple, ce soft ouvre des missions d'une rare complexité. Dans les premiers tableaux, vous imaginerez vite le chemin qui mène à la belle. Mais plus loin, quel terrible remue-méninges ! Pour progresser dans le labyrinthe et collecter tous les coeurs, Max peut en effet se servir de blocs de pierre qu'il déplace comme il se déplace lui-même, c'est-à-dire en les lançant verticalement ou horizontalement jusqu'à ce qu'ils heurtent un obstacle. Un bloc bien placé vous servira de butoir. Max pourra stopper une trajectoire verticale par exemple, et se retrouver sur une ligne horizontale qui lui donne accès à un cœur... Mais ces blocs, de couleurs différentes, ont des pouvoirs spéciaux. Les blocs rouges écrasent les blocs verts, qui écrasent eux-mêmes les blocs bleus, ceux-ci détruisant les rouges !

Il arrive fréquemment que de tels logiciels soient trop difficiles pour intéresser un large public. *The Power* ne tombe fort heureusement pas dans ce piège. Si son jeu est des plus délicats, le temps imparti pour chaque tableau est bien calculé et tout le monde pourra progresser à son rythme pour vaincre finalement les cinquante labyrinthes programmés. De plus, un système de mot de passe permet de ne jamais recommencer à zéro lorsque l'on échoue ou que l'on reprend une partie en cours. Enfin, un mode Editeur vous invite à mettre en place vos propres labyrinthes, ce qui est presque aussi captivant que de jouer sur ceux conçus par les programmeurs !

The Power ne souffre finalement d'aucun défaut grave. C'est un jeu original, très bien réalisé, de ceux qui parviennent à tisser sur un scénario très simple une partie passionnante. Pour les mordus du genre, *The Power* talonne de près les célèbres *Tetris*, *Pipe Mania* ou *Skweek*. Et ce n'est pas peu dire !

Olivier Hautefeuille

Type	*réflexion/action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*



Un tableau « vraiment » casse-tête !

Aldynes

SUPERGRAFX

Shoot-them-up spatial, Aldynes *profite pleinement de l'espace : Le scrolling différentiel sur trois plans donne une spectaculaire impression de profondeur. La fluidité de l'animation est, à la mesure de la* Supergrafx, *exceptionnelle, ce qui donne toute sa valeur à un programme par ailleurs très classique.*

Conception Hudson Soft

L'arrivée d'un logiciel pour la *Supergrafx* est toujours un grand moment. Si les cartouches, pour cette console, sont publiées au rythme désespérant d'une tous les deux ou trois mois, elles sont d'une qualité remarquable. *Aldynes*, le nouveau shoot-them-up d'Hudson Soft ne faillit pas à la règle.

Votre mission débute sur la Terre. Une forme hostile de vie tente de faire régner sa loi. Une fois ce danger écarté, vous traversez l'espace jusqu'à la planète d'où viennent les envahisseurs, afin de régler définitivement ce problème. Les sept niveaux qui composent ce soft sont assez semblables : il s'agit à chaque fois d'un jeu de tir à scrolling horizontal. La réalisation, en revanche, est impressionnante. Vous pilotez le SDE-201, le dernier cri en matière de vaisseau « casseur d'aliens » à la sauce nippone.

Une petite zone en bas de l'écran vous donne les informations essentielles (puissance de feu, nombre de vies qu'il vous reste et score). Votre engin peut améliorer son armement en ramassant des bonus qui augmentent la puissance de ses tirs ou le dotent de modules de protection. En appuyant de façon per-

ALCATRAZ

Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



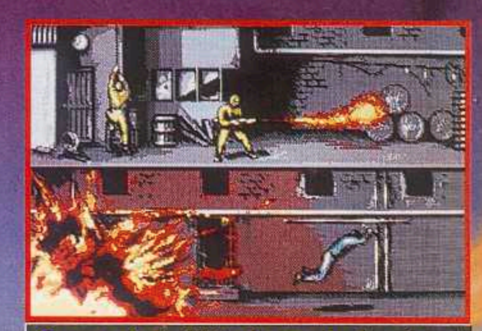
L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



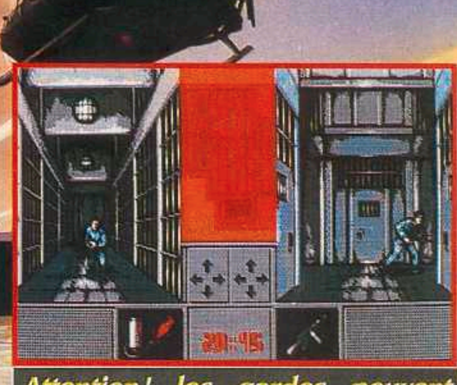
Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!



Fist et Birdy, prêts pour la mission!



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches!



Attention! les gardes peuvent vous surprendre!



POUR:
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES

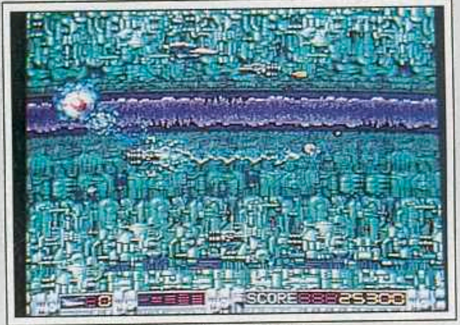
INFOGRAMES - 84, RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

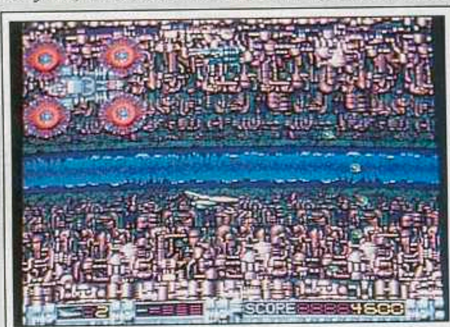
manente sur le bouton de feu, vous générez un champ de force à l'avant du vaisseau qui vous protège de certains tirs, et peut servir, dans certains cas, de bélier. L'autre bouton sert à rappeler votre (ou vos) module(s) de protection autour du SDE-201. Sinon, ces derniers volent librement, se dirigeant automatiquement vers tout engin ennemi pour l'anéantir. Les décors (à part peut-être celui du premier niveau) sont de toute beauté.
Les couleurs sont nombreuses et les teintes s'harmonisent bien. Le programme comprend un continu infini, géré de façon un peu plus intelligente que sur la *Neo Geo*. Le joueur ne reprend pas le jeu à l'endroit précis où il vient de mourir, mais à l'étape précédente. Même avec cette option, il vous faudra du temps avant de venir à bout de cette cartouche. Une petite aide pour tous ceux qui ont des problèmes à la fin du deuxième niveau : il faut conserver un tir droit, et viser le casque.
Techniquement, Hudson Soft a conçu ce logiciel un peu comme une démonstration des capacités de la *Supergrafx*. Tous les niveaux possèdent un scrolling parfaitement fluide sur trois plans. Ces scrollings câblés, gérés par un coprocesseur spécialisé, sont totalement indépendants les uns des autres. On peut ainsi, dans le premier niveau, se cacher derrière un des éléments du décor, correspondant au premier plan, pour échapper à l'ennemi.
Les animations de ce programme ne sont jamais saccadées, même lorsque les sprites font plus d'un quart de l'écran (ce qui arrive fréquemment). Les gros sprites ne sont pas réservés aux monstres de fin de niveau, comme c'est souvent le cas. De plus, ils occupent la moitié de l'écran et ne sont pas composés d'un assemblage de sprites, mais bien d'un seul et unique élément.
Le niveau quatre est particulièrement remarquable. Il met en scène des sortes de droïdes qui tissent sur leur passage un rideau formé d'un maillage d'anneaux dorés, sans cesse en mouvement. Chacun des anneaux qui le composent tourne sur lui-même. Le programme anime donc, à chaque écran, des centaines de petits anneaux en rotation permanente. Mais le plus étonnant reste que chaque élément est indépendant des autres. Il est possible d'en détruire certains pour passer (tout contact avec cet étrange rideau mobile étant mortel), les autres anneaux continuant leur rotation.
Aldynes démontre également les capacités de cette console à gérer les zooms de sprites en mouvement, chose que ne sait pas faire la *Super Famicom*. A chaque début et fin de tableau, on profite d'un effet de grossissement du vaisseau, qui donne l'impression d'une arrivée (ou d'un départ) de l'engin, après une accélération soudaine. Cette fonction est également utilisée au niveau trois.
Habituellement, les attaques de missiles proviennent du haut ou du bas de l'écran, ou encore des engins ennemis qui se déplacent autour de vous. Pour la première fois dans un jeu, les salves de fusées arrivent du fond de l'écran. Les roquettes sont visualisées de face. Elles sont représentées par leur tête, sous la forme d'un cercle blanc entourant un cercle rouge. La trajectoire est matérialisée par des traînées de fumée. La rapidité avec laquelle ce sprite est agrandi, donne véritablement l'impression que les missiles vous foncent dessus.
« Vitrine de présentation » de certaines capacités impressionnantes de la *Supergrafx*, *Aldynes* reste très classique dans son principe du jeu mais sa réalisation splendide le rend très prenant. Une réussite !

Banana San



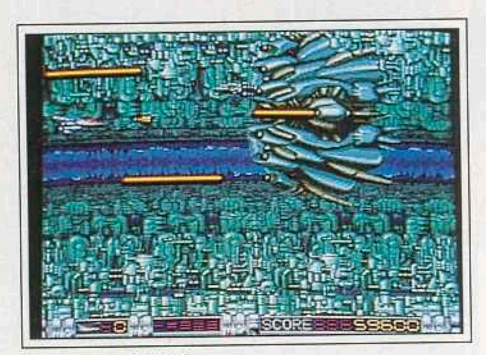
Aldynes, un shoot-them-up qui profite pleinement des capacités de la Supergrafx.


Les ennemis viennent de partout.


Différents plans de scrolling.


Ciel dégagé pour l'engagement.


Un énorme sprite !...


Un passage difficile...

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

EPINGLEZ-VOUS une souris !

PC/S 18
L'ESSENTIEL DU HARDWARE

Pour les COLLECTIONNEURS

T.SHIRT + PIN'S	85,00 F TTC
(participation frais d'envoi)	15,00 F
PIN'S seul	35,00 F TTC
(participation frais d'envoi)	15,00 F

T.SHIRT SOURIS

Taille mode	65,00 F TTC
(participation frais d'envoi)	15,00 F

CATALOGUE COMPLET SUR DEMANDE

"LIFTING"

Pour tout achat de carte 386 SX++
nous reprenons vos cartes 286-12 et autres.
Nous consulter.

LA PROMO
T.SHIRT + PIN'S
+ 100 3" 1/2 720 Ko en boîte plastique
l'ensemble **500 F TTC**
(frais d'expédition 50 F)

NOUVEAU

FAX cleaner : 120 F TTC
Laser PRINT cleaner : 120 F TTC.

La souris accepte la carte AURORE et peut vous proposer d'autres solutions sur consultation.

SCANNER COULEUR PC :
256 coul. : **3 700 F TTC**

SCANNER NOIR/BLANC
avec PC PAINT BRUSH+
1 290 F TTC

+ TIMEWORKS PUBLISHER
2 360 F TTC

DIVERS CONSOMMABLES

Tapis pour souris	30 F
Support imprimante	150 F
Pochette étiquettes (5" 1/4)	50 F
Pochette étiquettes (3" 1/2)	50 F
Rangement tiroir 3" 1/2 et cartouches numériques	190 F
Rangement tiroir 5" 1/4 et disques laser	249 F

BOITES DE RANGEMENT

5" 1/4 par 100	75 F
5" 1/4 par 50	55 F
5" 1/4 par 10	30 F
3" 1/2 par 100	75 F
3" 1/2 par 50	55 F
3" 1/2 par 10	30 F
MICRO 15 3" 1/2	39 F

DISQUETTES NEUTRES

garanties 100 % sans erreurs livrées avec étiquettes, sticker et pochettes.
Prix unitaires TTC, TVA 18,60 % incluse.

PAR QUANTITE DE 10 :

Disquette 3" 1/2 720 Ko	3,30 F
Disquette 3" 1/2 1,44 Mo	8,70 F
Disquette 5" 1/4 360 Ko	1,85 F
Disquette 5" 1/4 1,2 Mo	4,40 F

PAR QUANTITE DE 100 :

Disquette 3" 1/2 720 Ko	3,00 F
Disquette 3" 1/2 1,44 Mo	7,50 F
Disquette 5" 1/4 360 Ko	1,80 F
Disquette 5" 1/4 1,2 Mo	4,20 F

PAR QUANTITE DE 600 :

Disquette 3" 1/2 720 Ko	2,90 F
Disquette 3" 1/2 1,44 Mo	6,80 F
Disquette 5" 1/4 360 Ko	1,75 F
Disquette 5" 1/4 1,2 Mo	3,90 F

SOURIS OPTIQUE PC : 695 F TTC
résolution 100 à 800 DPI, 3 vitesses.

TRACKBALL : 395 F TTC

NOUVEAU

Disquettes 3" 1/2 720 Ko en boite plastique par 10 :

l'unité × 10	4,50 F
l'unité × 100	4,30 F
l'unité × 600	4,10 F

Disquettes 3" 1/2 720 Ko en boite plastique par 20 :

la boite de 20	98,00 F
par 100 disquettes (la boite)	95,00 F
par 600 disquettes (la boite)	93,00 F

Disquettes de nettoyage (3" 1/2 ou 5" 1/4) : 70 F TTC

SOURIS MECANIQUE :

AM 5 000 PC	210 F TTC
AM 5 000 Plus PC avec logiciel dessin	290 F TTC
Mouse ATARI	270 F TTC
Souris Opto-mécanique bi-compatible (ATARI/AMIGA)	199 F TTC
Souris optique ATARI/AMIGA	495 F TTC
Souris optique IBM	695 F TTC
Trackball	395 F TTC

Expédition : A partir de 200 disquettes, nous consulter.

Modèle	Qté	Prix unitaire TTC	Prix total TTC
Livraison consommables			50 F
Livraison chrono Paris et Région parisienne			250 F
Livraison province en 48 h			450 F
		Total	

BON DE COMMANDE

A retourner à :
PC/S 18 - 5, rue J-F. LEPINE - 75018 Paris

Je vous prie de bien vouloir noter ma commande référencée ci-contre.

Nom : ______
Société : ______
Adresse : ______
Code postal : ______
Ville : ______
Je désire régler par : ☐ Chèque
☐ Carte bleue N° ______
Durée de val. : ______
Date : ______

Signature

Toutes les marques citées sont déposées.
Prix modifiables sans préavis.
Possibilité de crédit après étude du dossier. Crédit Etudiant.



Legend of Hero Tonma

PC ENGINE

Pas de prouesse technique, de scrolling du diable ou de complications démesurées pour cette légende d'une banalité désarmante, où le gentil héros doit arracher sa douce fiancée des griffes d'un gros méchant. C'est l'art du graphiste qui donne en fait tout son impact à ce jeu d'arcade teinté d'aventure.

Conception Irem

Big Satan, qui règne sur les forces du mal du haut de son château, a osé venir enlever la douce et tendre fiancée de Tonma. Notre héros part donc récupérer sa promise et infliger la correction qu'il mérite au ravisseur. Derrière ce scénario à l'intérêt discutable, se cache une petite merveille. Conçu comme un véritable dessin animé, *Legend of Hero Tonma* est avant tout un régal pour les yeux. Les différents protagonistes se déplacent, ont les expressions, réagissent comme des personnages de dessins animés à la Walt Disney. Ils sont tous très colorés et particulièrement mignons. Chacun des sprites du jeu est bordé de noir. Les décors du fond, aux teintes pastel, ne sont pas délimités de façon aussi nette, si bien que les silhouettes des personnages se détachent, ce qui renforce encore l'impact visuel de l'animation.
La quête de Tonma va l'entraîner à travers sept niveaux, jusqu'au château de Big Satan. Tout commence dans les ruines d'un village, peuplé de vampires et autres goules. Puis, il lui faudra escalader une montagne en échappant aux tirs de créatures armées de mousquets, aux tonneaux que d'autres personnages lancent pour stopper sa progression, etc.

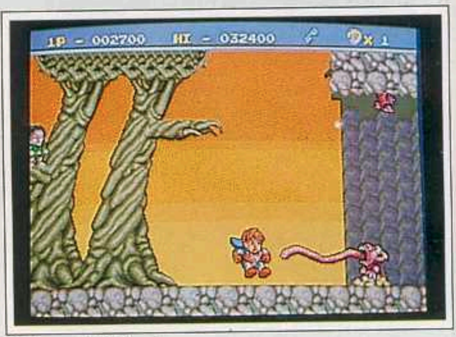


Ouvrez le coffre et vos pouvoirs y gagneront considérablement.



Une clé fort utile !

Chaque fin de niveau est protégée par un adversaire plus coriace. Cela va du squelette géant, à la tête d'une statue énorme en passant par un dragon volant ou encore un arbre maléfique. Tonma peut sauter et influer un peu sur son point de chute grâce à sa cape magique qui le soutient quelques instants dans les airs. Pour se défendre, il dispose d'un gant magique qui envoie des projectiles contre ses adversaires. De plus, au cours de sa progression, il peut récupérer une série de boules de cristal qui lui permettent d'améliorer sa puissance de feu. Certaines ne font que renforcer ses pouvoirs. D'autres lui accordent une protection, comme ces sphères magiques qui interceptent tous les tirs. D'autres bonus lui permettront de changer de type d'arme (boules de feu, tirs multi-directionnels...), de récupérer des vies supplémentaires... Enfin, il ramasse tout au long de son parcours des pièces d'or et autres sacs d'argent, qui lui permettent d'augmenter son score.
Ce soft est essentiellement un jeu d'arcade. Pour passer certaines portes, il vous faudra trouver les bonnes clés. Ce côté « aventure » reste cependant limité. Les clés sont, dans la quasi-totalité des cas, visibles. Il est dommage que cette idée d'un objet nécessaire n'ait pas été mieux exploitée. Une option *Sound Mode* permet au joueur de sélectionner une mélodie, ou d'entendre toutes les musiques du jeu. Enfin, il est possible de jouer à deux.
Cette cartouche est vraiment splendide. La maniabilité du personnage est parfaite. La gestion des sprites est impeccable, et l'on ne rencontre pas de clignotements intempestifs. C'est la preuve qu'on peut faire un hit en se basant sur des concepts simples, sans forcément recourir à un déluge de prouesses techniques. Il est cependant dommage que les niveaux soient aussi courts. Cela est sans doute dû au fait que les graphismes ont été particulièrement travaillés, et qu'ils occupent donc beaucoup de place en mémoire. D'autre part, on termine facilement ce soft. D'autant qu'une option continue permet de recommencer au dernier niveau où l'on se trouvait, autant de fois que l'on désire. Mais malgré ces petits reproches, *Legend of Hero Tonma* reste un must. Banana San



Il s'en est fallu de peu...

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*



Le dragon de fin de premier niveau.

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Dead Moon

PC Engine, cartouche TSS

Une météorite vient de s'écraser sur la Lune. Puis l'on apprend qu'il ne s'agit pas d'un aérolithe, mais d'un vaisseau d'extra-terrestres. Ces derniers ont décidé de conquérir la Terre. A vous de les en empêcher.



Ce jeu de la nouvelle société japonaise TSS est un shoot-them-up intéressant. A côté d'un scénario dont le niveau intellectuel se situe au même niveau que ceux des dessins animés japonais, la réalisation possède deux atouts. Les graphismes assez particuliers, d'une part, donnent une impression de relief, de profondeur aux différentes scènes. D'autre part, l'action tourne rapidement à la frénésie. Tirs multiples, projectiles et aliens se bousculent rapidement à l'écran. Un bon jeu d'arcade, un peu trop classique malgré une ou deux idées originales. Banana San

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Crown

Amiga, disquette Starbyte

Ce jeu vous propose six épreuves aux thèmes très divers. Ici, vous sautez des haies à cheval, tout en récupérant des boucliers à la pointe de votre lance. Là, vous devrez effectuer un trajet en hors-bord en évitant différentes créatures marines. Ailleurs, vous devrez sauter de rocher en rocher à dos de dragon, voler sur un tapis volant en capturant dans votre filet les lampes magiques, avancer sur un tapis en évitant les peaux de banane ou encore reproduire la danse cosaque. Comme vous le voyez, les épreuves sont vraiment très diverses. Malheureusement elles sont beaucoup trop limitées, d'autant que l'on retrouve souvent le même type d'action à effectuer d'une phase à l'autre. Le jeu devient vite lassant une fois passé le moment de la découverte. La réalisation est moyenne, tant en graphisme qu'en animation et ne contribue donc pas à sauver le programme. En revanche, la maniabilité est bonne et le jeu pas trop difficile. Pour les plus jeunes éventuellement. Jacques Harbonn



Type	*action multiépreuve*
Intérêt	*10*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Revelation

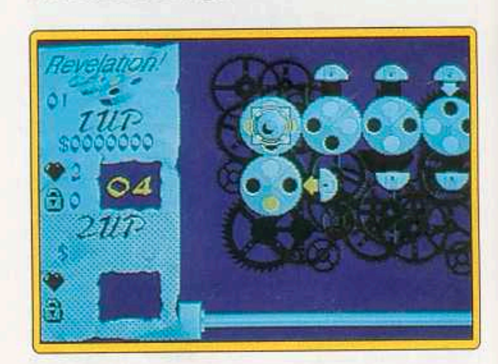
Atari ST, disquette Krisalis

Cambrioleur, vous pénétrez dans une première maison par effraction. Votre but, le coffre-fort et ses molettes qui cachent une combinaison... *Revelation* est un jeu de réflexion très original. Les tableaux proposés présentent des serrures de coffres de plus en plus complexes. Chaque serrure se compose de plusieurs molettes. Chaque molette comporte quatre pastilles de couleurs. Pour ouvrir l'un des verrous du coffre, il suffit de faire tourner sa molette jusqu'à ce que la couleur de la pastille corresponde à celle de la gâchette. Simple ? Non, car les différentes molettes se touchent et interfèrent entre elles, notamment lorsque deux pastilles de même couleur entrent en contact ! Le joueur dispose aussi de cadenas, très utile pour bloquer une molette, d'icônes de temps supplémentaire qu'il faut attraper à la souris dès qu'elles apparaissent, etc. Bien réalisé graphiquement, ce jeu est original et prenant. Un seul reproche, le temps de réflexion est si court pour chaque tableau que l'on est vite tenté d'agir au hasard. Dès le dixième tableau, il est quasiment impossible d'imaginer, avant d'agir, l'ensemble des manipulations à effectuer pour ouvrir toutes les gâchettes. Cette difficulté empêche *Revelation* de se hisser aux côtés du grand *Pipe Mania*. Un soft original mais pas assez jouable à mon sens. Olivier Hautefeuille



Type	*réflexion*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Version Amiga



Pas de grande différence entre les versions *ST* et *Amiga* de *Revelation*. Le jeu est original mais sans doute trop difficile à long terme pour que la stratégie l'emporte sur le hasard. A noter enfin que la bande son de cette version *Amiga* est de grande qualité. O. H.

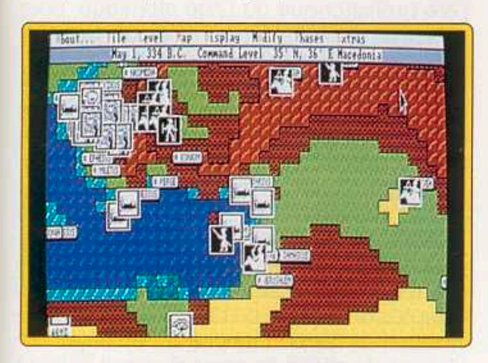
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

UMS II

PC VGA, Rainbird

Les « vrais » wargames (wargames avec figurines) utilisent des règles complexes et des mesures de déplacement à l'échelle calculée au millimètre. *UMS II* est un « vrai » wargame. Il en présente les avantages, réalisme et précision de la simulation, mais aussi les inconvénients. Si la phase de déplacement de vos pièces est agréable, les mouvements de l'ennemi, calculés à l'aide de « systèmes d'intelligence artificielle », peuvent prendre des heures

(sur *286* rapide !). Cela réserve ce programme aux seuls amateurs, qui pourront laisser leur machine tourner, pendant qu'ils iront à la pêche... A part ce défaut (qui découragera malheureusement beaucoup de joueurs), ce soft est un petit bijou. Trois scénarios sont fournis : les conquêtes d'Alexandre le Grand, la campagne napoléonienne de 1805 et le débarquement allié en 1944, d'autres étant à venir. Tout est géré à la souris par des menus déroulants. Les programmeurs ont poussé très loin le réalisme puisque relief, vents, et température sont pris en compte. De plus, les graphismes sont bien



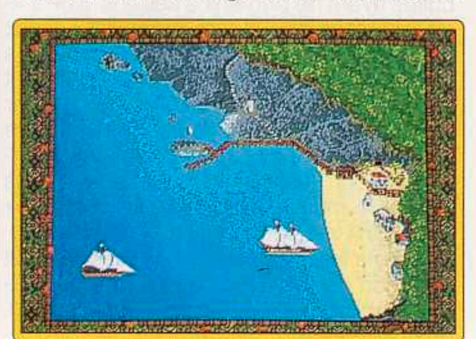
lisibles, point capital pour ce type de jeux. Un excellent programme qui satisfera les wargameurs confirmés disposant d'un *PC* très, très rapide ou pas trop pressés, les autres pourront passer leur chemin sans regret. Jean-Loup Jovanovic

Type	**Wargame**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitages	-
Prix	**C**

Swords and Galleons

Amiga, disquette Idea

Souvenez vous de *Pirates*, cette aventure/action de Microprose qui vous plaçait aux commandes d'un navire, prêt à écumer les mers des Caraïbes... *Swords and Galleons* utilise une trame de jeu semblable. La seule différence tient au but du jeu : le commerce de denrées et la recherche de trésors. Cette simulation est très simple à manier. Sur mer, on dirige le navire en hissant les voiles pour avancer et en tournant à babord ou à tribord. Repérées sur la carte, les îles, plages ou villes vous permettront de commercer, de trouver des trésors ou de encore de combattre. Pour vendre et acheter, engager des hommes ou équiper votre navire, vous maniez des icônes. Pour les phases de combat, l'action prend le pas sur l'aventure avec des scènes animées bien réalisées.
Graphismes très fins, jeu rapide et pourtant complexe, *Sword and Galleons* séduira les amateurs de stratégie et de commerce.
Le seul reproche que je fasse à cette simulation est l'absence de sauvegarde. Etant donné la complexité et la richesse de l'aventure, il est décevant de sans cesse recommencer la lutte.
En conclusion, ce logiciel n'apporte rien de très original. *Pirates* lui reste supérieur, même si la grande maniabilité des icônes et les textes français affichés facilitent la prise en main du programme. Un bon jeu donc, mais pas un grand hit.
Olivier Hautefeuille

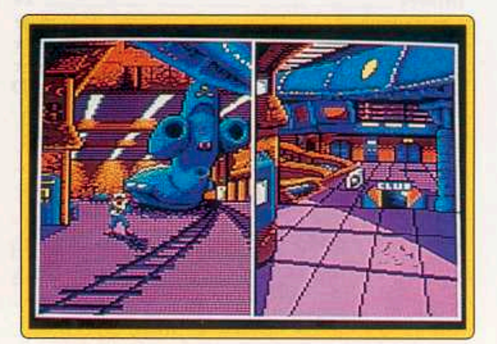


Type	**simulation commerciale**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

BAT

CPC, disquette Ubi Soft

Qui a dit que le *CPC* était une mauvaise machine ? BAT nous prouve que cet ordinateur possède de réelles qualités, et qu'il suffit que les programmeurs se donnent un peu de mal pour qu'apparaissent des jeux fabuleux. Vous incarnez un agent secret qui arrive sur une planète où il doit retrouver des criminels. Vous vous déplacez librement dans cette ville, parlez aux robots et autres extra-terrestres pour obtenir des renseignements, achetez ou volez ce dont vous avez besoin... Les « points de vie » et la liberté de mouvement rapprochent BAT des jeu de rôle, tout en lui laissant cette ambiance « jeu d'aventure » qui a fait sont succès. Les graphismes sont très réussis, le contrôle au joystick est confortable et les chargements rapides : ce jeu est une réussite totale ! L'aventure est (me semble-t-il) identique aux versions 16 bits, c'est-à-dire captivante mais assez complexe, et les dessins presque aussi bons. Seuls les bruitages sont un peu légers. Ce jeu est indispensable à tous les possesseurs de CPC ! Jean-Loup Jovanovic



Type	**aventure/rôle**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★
Prix	**NC**

Parasol Stars

PC Engine, cartouche Taito



Les *Bubble Bobble* sont de retour. Dans le troisième épisode de leurs aventures, ils ont retrouvés leur apparence de petits garçons. Armés de parapluies, ils vont devoir secourir huit planètes différentes, assaillies par divers objets ou êtres étranges. On retrouve, dans ce nouvel épisode, tous les ingrédients qui ont fait le succès des précédents jeux de plateau de la série : animation impeccable, tableaux très colorés, adversaires plus loufoques les uns que les autres, bonus sous forme de fruits, possibilité de jouer à deux, musique entraînante Le géant japonais des jeux vidéo nous propose une petite merveille. Une cartouche, certes peu originale, mais efficace ! Banana San

Type	**jeu de plateau**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**D**

Think Twice

Amiga, disquette Magic Soft

Si vous aimez jouer au Mastermind, ce programme est fait pour vous. Il respecte en effet scrupuleusement les règles de ce jeu bien connu. Les différents niveaux modulent la difficulté du challenge : répétition d'une couleur ou même case vide, assez traître à détecter si l'on n'y pense pas. La réponse du programme est instantanée et encore une fois fidèle au jeu : une épingle blanche pour un pion de la bonne couleur mais mal placé et une épingle noire pour un pion bien placé. La pendule vous servira de référence pour mesurer vos progrès. La



réalisation est d'un bon niveau. Les graphismes sont fidèles dans leurs moindres détails au jeu de plateau . En ce qui concerne le son, on peut opter soit pour une agréable musique d'accompagnement, soit pour des bruitages rares mais bien rendus. Certes, ce jeu n'est pas très original. Mais les amateurs seront ravis de pouvoir jouer à toute heure, sans requérir la présence d'un partenaire somme toute assez passif. Jacques Harbonn

Type	**Mastermind**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Disc

PC tous écrans, disquette Loriciel

Déjà testé sur d'autres machines, *Disc* reprend partiellement le principe du jeu d'arcade *Tron*. La réalisation est très bonne, même si elle est un peu inférieure aux ver-



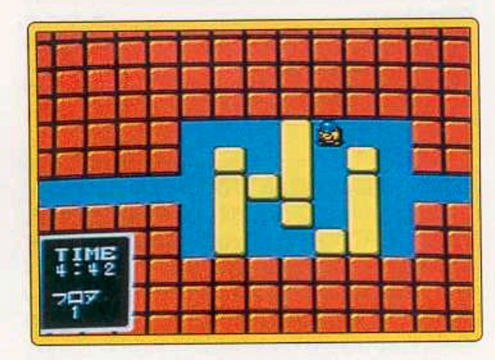
sions *Amiga* ou *ST*. Le personnage qui apparaît normalement quand vous mettez trop de temps a disparu. Les graphismes MCGA sont bons, mais inférieurs à ce que l'on pouvait en attendre, et l'animation est un peu saccadée. La manipulation au clavier est agréable, mais les diagonales ne sont accessibles qu'en appuyant sur deux touches (haut et gauche, par exemple), ce qui est assez inconfortable. Les programmeurs auraient-ils oubliés que le *PC* dispose de huit touches de direction ? Le jeu lui-même est très prenant. L'ordinateur est assez faible, et il est facile d'atteindre le poste de « meilleur joueur » *(Great Guide)*. En revanche, les parties à deux sont passionnantes. A ce propos, un bogue vous place, une partie sur deux, dans la peau du personnage de votre adversaire. Si vous gagnez, c'est lui qui marque un point ! Tous ces petits défauts n'empêchent pas *Disc* d'être un bon jeu, qui vous tiendra longtemps si vous pouvez jouer à deux. Jean-Loup Jovanovic

Type	**action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★
Prix	**C**

Puzzle Boy

PC Engine, cartouche Reno

Puzzle Boy est un jeu de réflexion, basé sur un concept très simple. Vous dirigez une petite pomme de terre à travers un dédale de salles qui ne possède qu'une sortie. Pour y parvenir, il vous faudra manipuler une série d'éléments : les objets bleus qui



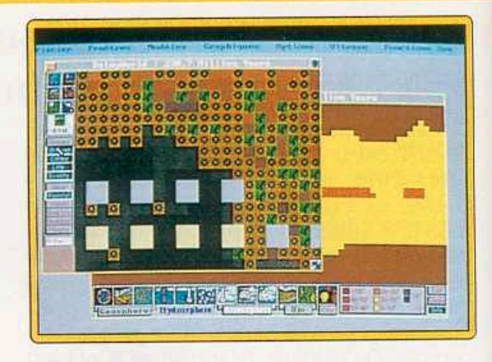
pivotent autour d'un axe et les briques jaunes que l'on peut pousser. Si les premiers tableaux sont enfantins, on déchante rapidement au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu. Certaines salles m'ont demandé près de vingt minutes de cogitation intense avant de trouver la solution ! Des mots de passe vous permettent de reprendre le jeu à l'endroit où vous vous étiez arrêté. Une réalisation impeccable pour ce petit jeu qui n'a l'air de rien, mais qu'on a du mal à quitter. Banana San

Type	**réflexion**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	**D**

Sim Earth

PC tous écrans, disquette Ocean

Sur les pas de l'excellent *Sim City*, *Sim Earth* s'attaque à la gestion complète d'une planète. Le joueur peut plonger dans plusieurs scénarios, choisir la Terre ou Jupiter,



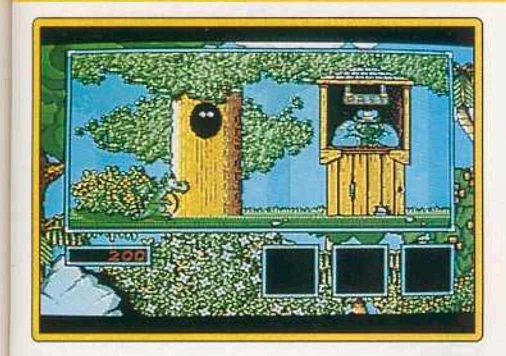
l'ère préhistorique ou l'âge atomique, pour s'essayer ensuite au contrôle de tous les aspects de la vie : économiques, sociaux, écologiques, etc. Sur *PC*, *Sim Earth* profite de graphismes parfaits. Le multifenêtrage et l'emploi de la souris sont très souples. La prise en main du logiciel est largement facilitée par un manuel français très détaillé et de nombreuses fenêtres d'aide disponibles à l'écran. Aussi original que son prédécesseur et vraiment très « beau » sur *PC*, cette simulation est malgré tout réservée aux adeptes de la prise de tête. En effet, *Sim City* offrait un rapport très direct entre les actions et réactions de son univers. Il suffisait de mettre en place une route pour qu'y circulent les voitures... Ici, tout est beaucoup plus complexe. Le joueur maniera la faune, la flore, la dérive des continents, etc., autant de données qui interfèrent entre elles et donnent à l'aventure des allures de casse-tête. *Sim Earth* a finalement la classe de *Sim City*, mais demandera aux amateurs de stratégie de longues heures de persévérance avant de maîtriser le dixième du programme. Un hit tout de même, surtout pour l'intelligence et la richesse de son jeu. Olivier Hautefeuille

Type	**simulation**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★★ **(VGA)**
Animation	★★
Bruitages	★★★ **(carte son)**
Prix	**D**

Little Puff

Amiga, disquette Code Masters

Voulez-vous aider un pauvre dragonnet à sortir de la forêt où il s'est fourvoyé ? Notre ami va devoir résoudre une série de difficultés avant de parvenir à ses fins. Il ne s'agit pas tant des autres créatures, assez rares mais redoutables, que des obstacles qui se dressent sur son chemin et lui barrent le passage. Il faut soigneusement planifier la route et récupérer les objets. Ainsi, la fiole vous rendra votre souffle brûlant, indispensable pour calciner la souche qui vous gêne. De même, aucun espoir de franchir l'eau sans vous être muni de la bouée trouvée dans les souterrains. La réalisation est d'un bon niveau avec des graphismes variés et soignés, une animation très correcte, une agréable musique d'accompagne-



ment et une maniabilité sans reproche. En revanche, la fenêtre d'action est un peu petite et les bruitages d'action font défaut. La part d'aventure est assez importante et enrichit d'autant ce logiciel d'action. Un bon petit jeu. Jacques Harbonn

Type	**aventure/action**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**

Zarathoustra

Amiga, disquette Hewson

A bord d'un petit vaisseau qui tourne dans tous les sens, vous devez parcourir les différents niveaux de ce jeu pour ramasser les « pods », sortes de petites boules, et ressortir. Simple ? Pas tellement ! Vous êtes soumis à la gravité de la planète, ce qui vous force à utiliser les gaz à petits coups. Si les premiers niveaux sont simples, les choses se corsent rapidement. Les pods sont situés dans de véritables labyrinthes, des canons ennemis vous prennent pour



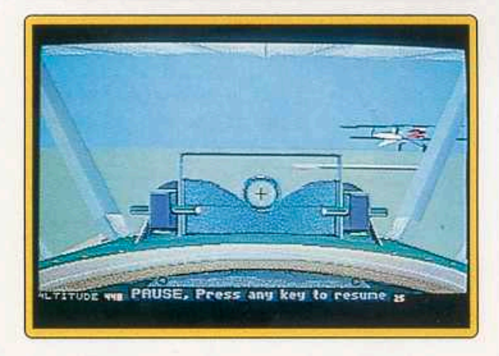
cible et, il faut ouvrir certains passages... Pour vous défendre, vous disposez d'un canon et d'un laser, malheureusement situés à l'avant, et d'un bouclier-sonde qui vous permet aussi bien de vous protéger que de ramasser fuel (qui se consomme très vite) et pods. Mais, me direz-vous, pourquoi la position des armes est-elle si ennuyeuse ? Tout simplement parce qu'étant donné la gravité, si vous vous retournez vers le bas, vous tombez, et que le moindre contact avec le sol est fatal ! Les graphismes sont moyens, l'animation rapide (mais les sprites sont petits) et le jeu assez difficile. Un système de codes vous permet heureusement de revenir aux niveaux que vous avez déjà terminé. Un « bon petit jeu ». Jean-Loup Jovanovic

Type	**Arcade**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

The Blue Max

Amiga, disquette Mindscape

Cette conversion de *The Blue Max*, paru initialement sur *PC* (*Tilt* n° 84) est tout aussi prenante que son modèle. Ce simulateur de vol simplifié vous propose différents combats aériens contre un ou plusieurs adversaires aux commandes de l'un des coucous de la Première Guerre mondiale. L'aspect simulation cède la place à l'action pure, les seules commandes disponibles étant le manche et la manette de gaz. Cependant, des rudiments de vol sont bien utiles. La réalisation, bien qu'un peu moins performante que sur *PC* haut de gamme,



reste d'un excellent niveau. Les graphismes sont réalistes, l'animation d'une fluidité correcte même en sélectionnant le maximum de détails pour le décor et les avions, et les bruitages bien rendus. Différentes vues sont disponibles à la manière des simulateurs de vol, le mode Vue arrière étant bien pratique dans certains cas. Le challenge est ardu et, s'il n'est pas trop difficile de se débarrasser d'un adversaire, il en va tout autrement lorsque trois ennemis vous harcèlent. Ce jeu passionnera les adaptes de simulation comme les mordus de shoot-them-up. Jacques Harbonn

Type	**simulateur de vol avec combat**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Chase HQ II

Atari ST, disquette Ocean

Pour limiter la montée de la pègre, vous allez poursuivre en voiture les bandits sur différentes routes à la circulation assez dense. Il vous faudra aussi choisir avec soin cer-



tains embranchements pour éviter de percuter à plusieurs reprises les barrages. Une fois en vue du fuyard, maintenez-le dans votre ligne de tir pour endommager son véhicule et l'obliger à s'arrêter. Chaque arrestation doit s'effectuer en temps limité, ce qui ne facilite pas les choses. La réalisation est assez inégale. Si les graphismes sont assez jolis, l'animation est un peu saccadée, bien que de vitesse suffisante. Les bruitages sont moyens, sans plus. En revanche, la jouabilité est bonne, votre bolide réagissant à la moindre de vos sollicitations et la progression de difficulté bien menée. Si l'on se laisse prendre au jeu pour les premières missions, à plus long terme le jeu est un peu trop répétitif. Jacques Harbonn

Type	**action**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Feudal Lords

Atari ST, disquette Impressions



Ce wargame médiéval vous oppose à trois autres participants tenus par un joueur ou par le programme. Le but est de conquérir la région, formée de différentes provinces, tout en évitant de vous faire prendre votre château. Le jeu se déroule selon le système classique de tours. Vous pourrez ainsi vous informer de ce qui se passe chez vous et chez les autres, entreprendre des pourparlers de paix ou, au contraire, payer un assassin et, bien entendu, gérer totalement votre armée. A certaines saisons, d'autres possibilités apparaissent : investissements, constructions diverses, commerce,

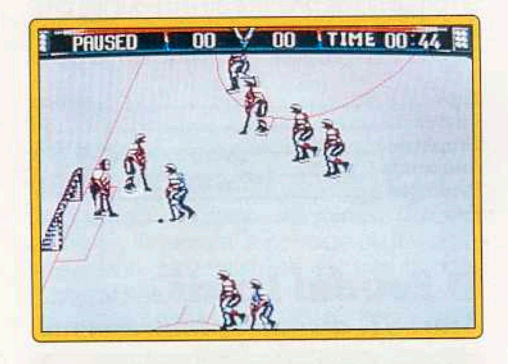
etc. Le réalisation est inégale. Les graphismes sont corrects mais vraiment trop peu nombreux, la quasi totalité de l'action se déroulant sur un seul écran. Les bruitages sont tout aussi rares. On aurait aimé aussi disposer de certaines phases d'animation pour égayer le jeu. En revanche, le programme joue bien et se révèle un adversaire coriace, difficile à berner. De plus, la gestion de la trésorerie et du bien-être des habitants diversifie l'aspect stratégique. A réserver aux amateurs de wargame qui se soucient peu de l'aspect graphique. Jacques Harbonn

Type	*wargame*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	-
Bruitages	★★
Prix	*C*

Ice Hockey

Atari ST, disquette Impulze

Les simulations de hockey sur glace ne sont guère nombreuses sur micros. Et ce n'est pas *Ice Hockey* qui va relancer le challenge ! Ce logiciel est on ne peut plus classique. La vision en fausse 3D du terrain est assez mal rendue. Le choix du contrôle des joueurs (le plus près de la balle ou choix au joystick) et les modes un ou deux joueurs sont les seuls atouts de ce soft. *Ice Hockey* souffre de défauts impardonnables. Pour recréer l'inertie de la « glisse », les programmeurs ont développé un déplacement des sportifs très difficile à contrôler. Vos personnages sont toujours entraînés plus loin dans leur course qu'ils ne le désirent, poussé par une inertie qui empêche de se mouvoir avec précision sur le terrain. C'est peut-être réaliste, mais cela rend vite la partie très insupportable. Les graphismes d'*Ice Hockey* sont, de plus, sans grande prétention, et certaines anomalies bloquent parfois les joueurs ordinateurs, dans la zone de but notamment. Un « petit » soft qui ne séduira pas grand monde à mon sens. Dommage. Olivier Hautefeuille

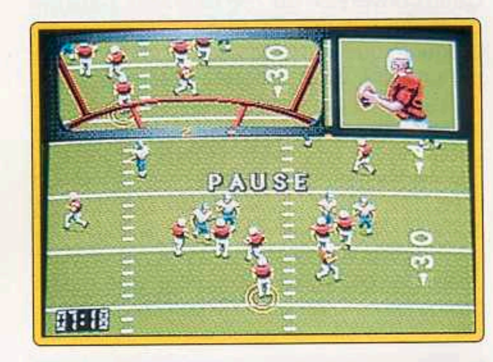


Type	*hockey sur glace*
Intérêt	*7*
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Joe Montana Football

Megadrive, cartouche Sega

Cette nouvelle simulation de football américain se joue à un ou deux joueurs. Elle propose une série d'options telles que le choix des équipes parmi seize disponibles, le type (de normal jusqu'au *super bowl*) et le temps du match, l'absence de pénalités Le jeu se déroule en perspective isométrique. De temps en temps, un écran apparaît, vous laissant la possibilité de choisir une stratégie offensive ou défensive. Joe Montana vous propose de judicieux conseils, bien utiles lorsque vous hésitez sur la stratégie à utiliser. Une réalisation de bonne facture pour un jeu à réserver aux passionnés des sports américains. Banana San

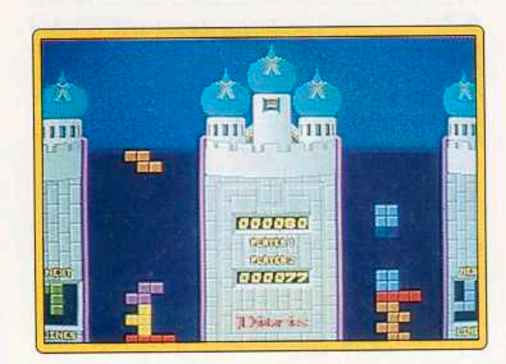


Type	*football américain*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Ditris

Amiga, disquette Magic Soft

Ditris n'est rien d'autre qu'une version améliorée de *Tetris*, ce fabuleux logiciel qu'on ne présente plus et qui a servi de point de départ à la vogue actuelle des logiciels d'action/réflexion (cf. le Challenge de ce numéro). Les améliorations ne portent pas sur le jeu lui-même, qui reste strictement identique à son aîné. En revanche, il est désormais possible de jouer à deux simultanément, soit de manière indépendante, soit en duel. Ce challenge combine les principes de la version *Game Boy* de *Tetris* et de Columns : une ligne blanche est ajoutée au bas de l'écran de votre adversaire chaque fois que vous en complétez deux en même temps. La réalisation est excellente avec des couleurs beaucoup plus éclatantes que chez son aîné, une animation fluide, une bonne musique d'accompagnement et une jouabilité sans reproche. Jacques Harbonn



Type	*action/stratégie*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Grand Prix 500 II

Amiga, disquette Microids

Après la version *Atari ST* (voir *Tilt* n° 88), voici la version *Amiga* de cette bonne course de motos qui vous oppose aux pilotes-robots de l'ordinateur ou à un ami sur douze grands circuits classiques. Le choix du niveau de difficulté conditionne le réalisme (dérapage plus ou moins facile), ainsi que le nombre de concurrents. Vous pourrez encore choisir le type de moto sur lequel vous voulez concourir. La course est agréable et l'obligation d'éviter les autres concurrents complique le challenge. La réalisation est d'un bon niveau. Les graphismes sont agréables (bien que l'on aimerait que le paysage change d'un circuit à l'autre). L'animation est parfaite de fluidité. Cette version *Amiga* dispose d'excellents bruitages de moteurs qui vous plongent vraiment dans l'ambiance de la course. La maniabilité est tout à fait bonne, aussi bien au clavier qu'au joystick. Une course plutôt axée sur le coté arcade, moins riche que *Ultimate Ride* et moins impressionnante que *Team Suzuki*, mais assez prenante, surtout à deux. Jacques Harbonn

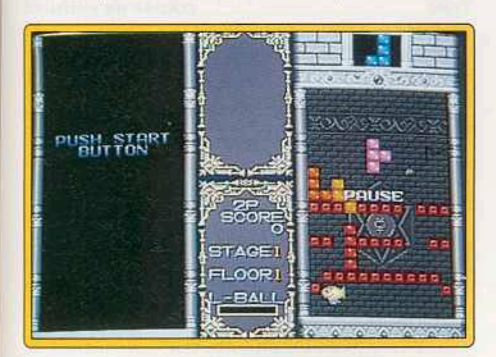


Type	*course de motos*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Joy Joy Kid

Neo Geo, cartouche SNK

Deux villages sont entourés de murailles. Le dieu Soleil les a construites pour mettre fin aux conflits permanents entre les deux communautés. Un jour, deux enfants décident de demander au Soleil de détruire ces murs. Ils doivent pour cela, à l'aide dun dirigeable, parvenir jusqu'au sommet d'une tour où réside la divinité.
Cette petite histoire sert de scénario à une sorte de clone de *Tetris*. Le dirigeable est bloqué en bas de l'écran par une série



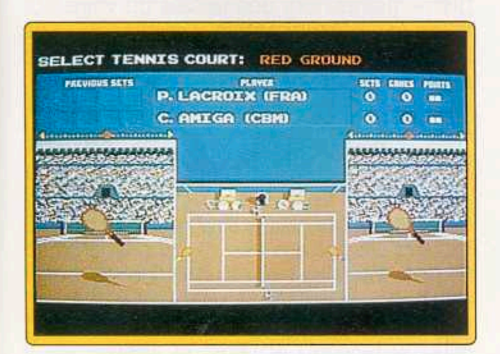
de briques. D'autres briques sont placées au centre de l'écran. Des séries de blocs de couleurs tombent. Il est possible de les faire pivoter et de les diriger. Le but étant de constituer des lignes, avec les blocs de couleurs et les briques, afin de détruire ces dernières et de libérer la montgolfière. Deux joueurs peuvent s'affronter. Certains éléments gêneront votre progression : bloc d'or plus résistant, bloc générateur qui recrée des blocs, ligne haute-tension, mi-ne flottante... Complexe mais prenant. Banana San

Type	*réflexion*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	*G*

Tennis Manager

Amiga, disquette Simulmondo

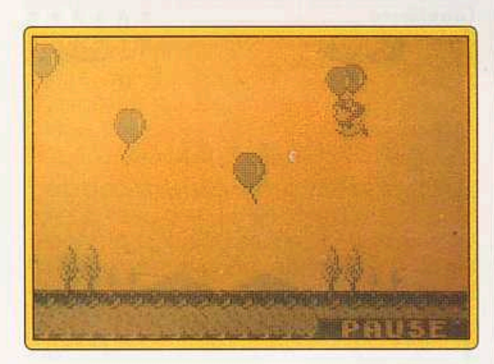
Ce tennis dispose d'un assez grand nombre d'options de jeu : parties contre l'ordinateur ou contre un ami, choix du type de court, des raquettes, de la vitesse de déplacement, de la force des coups et de la tactique. La représentation du terrain est très particulière. Le bas de l'écran est divisé en trois petites fenêtres, deux en perspective pour chacun des joueurs et une troisième en vue aérienne de l'ensemble du court. Les différents coups du tennis sont assez bien rendus et l'animation très correcte (avec effet d'ombre) mais les joueurs ne sont représentés que par leur raquette... De plus, les vues en perspective, trop petites, ne permettent pas de voir tout le court, ce qui oblige à de permanents va-et-vient entre les deux vues et gâche la jouabilité. La présence d'un mode Manager se suffit pas à sauver le programme. Quand on a vu *Great Courts II*, ce logiciel ne peut que laisser indifférent. Jacques Harbonn



Type	*tennis*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Balloon Kid

Game Boy, cartouche Nintendo



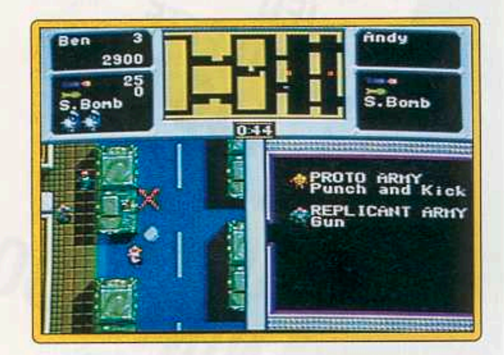
Ce petit jeu d'action séduira les possesseurs de *Game Boy* par sa maniabilité. Alice évolue dans un décor d'action/échelles, portée en l'air par deux ballons gonflés à l'hélium. Son but, collecter tous les ballons qui volent autour d'elle et surtout éviter les ennemis qui rôdent alentour. Les stratégies sont intéressantes, puisqu'il faut choisir entre la course au sol et le vol, en fonction des ballons porteurs que l'on possède. De nombreux bonus et étapes spéciales sont atteints lorsque l'on agit avec rapidité. Mais c'est surtout la souplesse de l'animation, et notamment des rebonds, envolées et trajectoires « aériennes », qui donne toute sa valeur à cette partie. Le jeu mérite que l'on s'y intéresse, même s'il n'a pas la richesse d'un *Super Marioland*. La bande son est de qualité et quelques bruitages accompagnent l'action avec justesse. Olivier Hautefeuille

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Crack Down

Megadrive, cartouche Sega

Seul ou à deux, vous explorez les différents secteurs d'une base ennemie, afin de placer des bombes à retardement sur certains points stratégiques.
Le compte à rebours s'enclenche dès que le premier engin est amorcé et il faut poser les autres bombes le plus vite possible pour atteindre la sortie avant l'explosion. Bien sûr, de nombreux gardes vous traquent sans relâche mais, heureusement, vous pouvez améliorer votre armement en cours



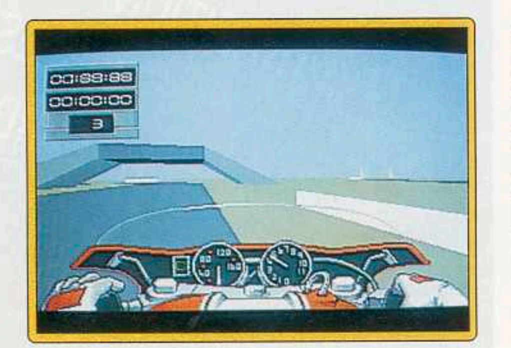
de route. Contrairement à la plupart des jeux d'arcade de Sega, *Crack Down* n'est absolument pas basé sur des effets spectaculaires. Les sprites sont minuscules et les décors assez pauvres, ce qui change par rapport à la plupart des petites merveilles de la *Megadrive*.
Crack Down n'en est pas moins passionnant, car il offre une action soutenue et une jouabilité irréprochable. C'est l'un des meilleurs programmes pour deux joueurs sur cette console, mais on s'éclate également en jouant seul. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Team Suzuki

Amiga, disquette Gremlin

Avec *Team Suzuki*, Gremlin s'est véritablement surpassé. Cette course de motos est sans nul doute la plus impressionnante à ce jour. La course se déroule en solitaire,



contre la montre, sur différents circuits. Vous pouvez choisir votre cylindrée et votre épreuve.
Selon les motos, vous disposerez d'une boîte automatique ou manuelle. Au début, je vous conseille fortement de vous entraîner un peu car ça va vraiment très vite.
La réalisation est hors du commun. La représentation 3D vectorielle de la piste et du paysage, alliée à un dessin plus classique mais bien travaillé de la moto, est d'un réalisme parfait. On dispose même de différentes vues (arrière, latérale, etc.) à la manière des simulateurs de vol. Mais il faut surtout voir la qualité de l'animation, proprement ahurissante. Ponts, tribunes, gradins et autres défilent à une vitesse impressionnante, et le paysage bascule complètement dans les virages. Les bruitages sont bien rendus, bien que moins étonnants. La maniabilité de votre bolide est parfaite et le contrôle à la souris l'un des plus souple qu'il m'ait été donné de tester. Un programme obligatoire pour tous les amateurs de course de motos ou de sensations fortes en général. Jacques Harbonn

Type	*course de motos*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Formula 1 3D

Amiga, disquette Simulmondo

Simulmondo nous offre une course de voitures sur circuit qui sacrifie à la mode actuelle de mélange de graphismes classique et vectoriel. La course se déroule contre les autres participants tenus par l'ordinateur, ou contre un ami. Vous pourrez



définir le niveau de difficulté (boîte automatique ou manuelle et dérapage plus ou moins facile) et le réalisme de la représentation 3D. Après le tour de qualification, la course commence. Le circuit est assez varié et l'obligation d'éviter les concurrents complique le challenge. Vous pourrez continuer tant que vous satisferez aux temps intermédiaires obligatoires. La réalisation est inégale. Si le graphisme classique de la cabine de pilotage est bien travaillé, la 3D est utilisée de façon parcimonieuse et n'apporte pas grand-chose ici. De plus, en mode Détails bas, les murs, fûts et autres pylônes disparaissent et l'on peut tout simplement couper à travers champ dans les virages, ce qui est bien peu réaliste. L'animation est correctement rendue, l'impression de vitesse étant fournie à la fois par le mouvement des roues et le défilement de la piste. Les bruitages de moteur sont bons eux aussi. Mais il est bien dommage de ne disposer que d'un seul circuit. Une course agréable au demeurant, qui ne peut toutefois concurrencer les grands ténors du genre. Jacques Harbonn

Type	*course de voitures*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Wacky Darts

Amiga, disquette Code Masters

Wacky Darts vous propose un jeu de fléchettes dans le plus pur style des tavernes londoniennes. Vous pouvez jouer seul contre l'un des sept partenaires disponibles



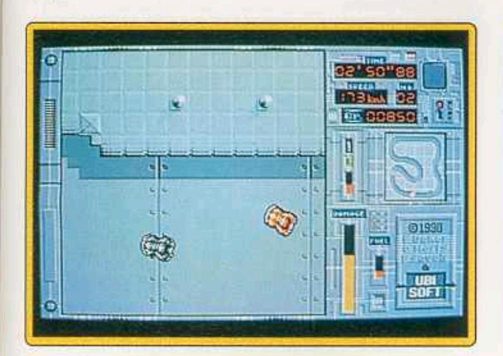
(de niveau très progressif, depuis le poivrot à la main tremblante, jusqu'au champion) ou contre des amis. Deux types de tournois sont offerts : 501 où il faut parvenir le premier à ce score, ou « pendule » où vous devez, dans l'ordre, atteindre une zone précise. Pendant le jeu, vous ne disposez que de quinze secondes pour tirer et il faudra contrôler la main qui flotte dans les airs, soumise à la pesanteur et à l'inertie. La réalisation est très correcte. Le graphisme de la cible est très clair et l'effet d'inertie de la main très bien rendu. Les animations complémentaires, lors des essais de votre adversaire, contribuent à l'ambiance. Les bruitages, en revanche, sont beaucoup plus limités. La jouabilité est excellente, bien qu'il faille un certain temps pour parvenir à maîtriser correctement sa main. Un agréable jeu d'adresse, bien réalisé.
Jacques Harbonn

Type	*fléchettes*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

Jupiter's Masterdrive

Atari ST, disquette Ubi Soft

Cette conversion de *Jupiter's Masterdrive* est tout aussi réussie que la version *Amiga* (*Tilt* n° 86 et n° 87). Cette course de voitures sur circuit vue du dessus vous oppose à l'ordinateur ou à un ami. Dans ce cas, chacun dispose de son propre écran. Pendant la course, vous devrez éviter les obstacles, mais aussi tirer sur vos concurrents et récupérer les nombreux bonus. Ceux-ci vous



fourniront des modules de réparation, des accélérations supplémentaires, de l'essence, de l'argent, etc. Cet argent va vous être bien utile pour améliorer les caractéristiques de votre voiture ou en racheter une autre si les dégâts sont trop importants. La réalisation est d'un excellent niveau. Certes, les graphismes ne sont pas particulièrement impressionnants au premier abord, mais ils ont l'avantage d'être parfaitement clairs. L'animation est le point fort du programme. Le scrolling multidirectionnel est sans défaut et d'une bonne rapidité. Les bruitages sont agréables mais un peu rares. Enfin la jouabilité est parfaite, que ce soit seul ou à deux. La présence de phases de bonus où vous devez récupérer un élément avant l'ordinateur apporte une variété supplémentaire. Une excellente course de voitures, encore plus prenante à deux.

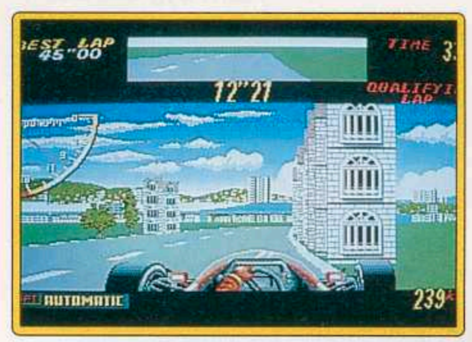
Jacques Harbonn

Type	*course de voitures*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Super Monaco Grand Prix

Amiga, disquette US Gold

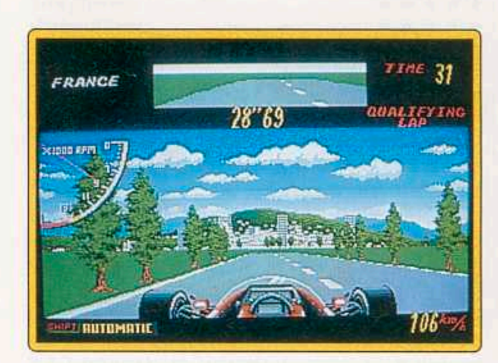
Voici une excellente conversion du grand succès *Megadrive* de Sega (*Tilt* n° 82). Cette course de voitures, issue du jeu d'arcade de Sega, vous mène sur les circuits de Monaco. Le choix vous est laissé pour le contrôle à la souris ou au joystick et le réglage de la sensibilité. Il vous faut définir votre niveau, le type de boîte et la puissance de votre bolide. La boîte sept vitesses vous fournira les accélérations les plus foudroyantes mais est plus difficile à gérer. Après le tour préliminaire, la course commence. Votre but sera de terminer au moins à la place définie par le programme. La course est très prenante, à la fois par la difficulté du circuit (tunnel, chicane) et par la qualité de réalisation. Les graphismes sont excellents, l'animation ultra-rapide et parfaitement fluide. Le scrolling différentiel du paysage apporte un « plus » incontestable. Les bruitages sont très corrects. La jouabilité est quasi parfaite, votre voiture ré-



agissant immédiatement. Cependant, l'absence du visualisation du circuit entier, comme sur la *Megadrive*, complique le pilotage. On ne peut plus prévoir les virages tant que l'on ne connaît pas le circuit. Une excellente course de voitures, aux circuits variés.

Jacques Harbonn

Type	*course de voitures*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

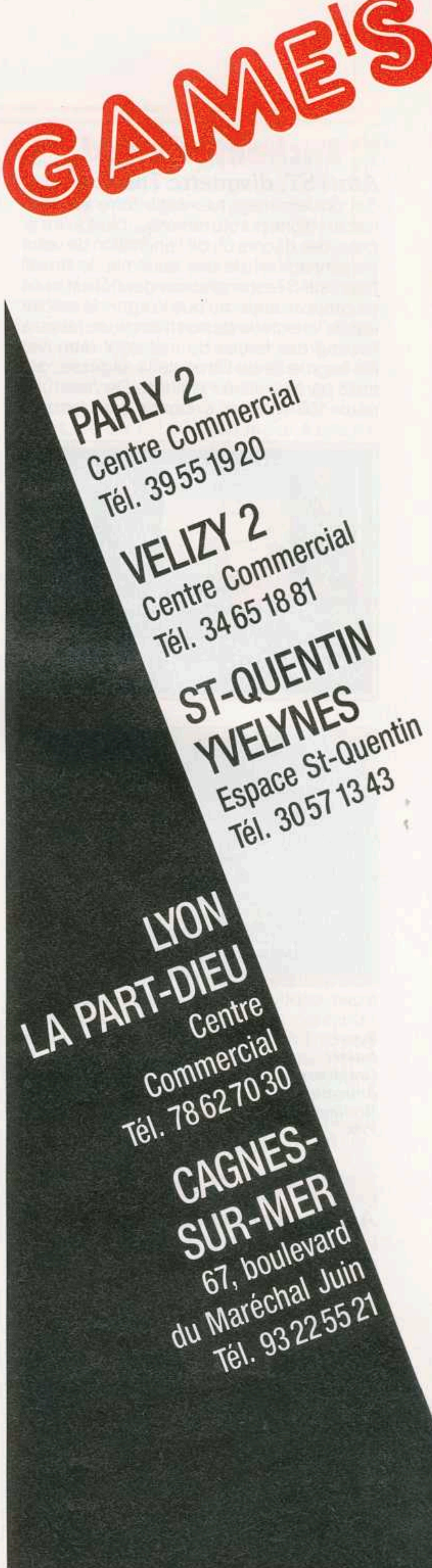


Version Atari ST

Cette conversion de *Super Monaco Grand Prix,* bien que restant d'un bon niveau, est cependant loin de valoir la version *Amiga*. Les graphismes sont de même facture, mais l'animation est beaucoup plus lente et, surtout, les bruitages sont bien peu réalistes.

J.H.

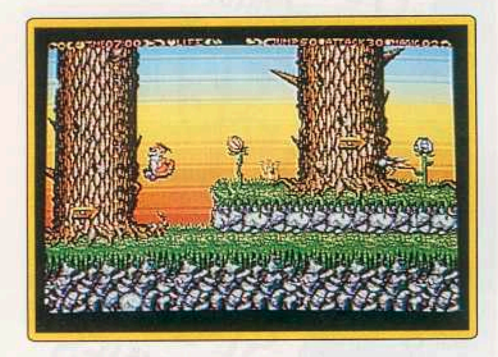
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	*C*



Enchanted Land

Atari ST, disquette Thalion

Cet univers magique, cette terre enchantée, est d'une pureté remarquable. Qu'il s'agisse des décors ou de l'animation de votre personnage et de ses ennemis, le travail fourni sur *ST* est impressionnant. C'est dans ce contexte superbe que Kurgan, le sorcier le plus valeureux de son monde, se lance à l'assaut des forces du mal pour retrouver les fragments de l'âme de la sagesse, détruite par le sinistre Plogthor... Dès lors, une partie 100 % action s'engage dans les multiples tableaux du jeu. Votre personnage, assailli de toute part par des créatures charmantes mais mortelles (insectes, rongeurs, etc...), court, saute, grimpe aux échelles, collecte des bonus et armes nouvelles. Outre la souplesse du jeu et sa vitalité, les nombreuses stratégies qu'ouvrent les décors variés et les armes que l'on sélectionne en fonction de l'adversaire rencontré offrent à la partie une continuité dont on n'est pas près de se lasser. Ajoutez à cela un duo musique/bruitages de qualité... Voilà bien une partie qui, bien que très classique, captivera les pros de ce type de jeu.



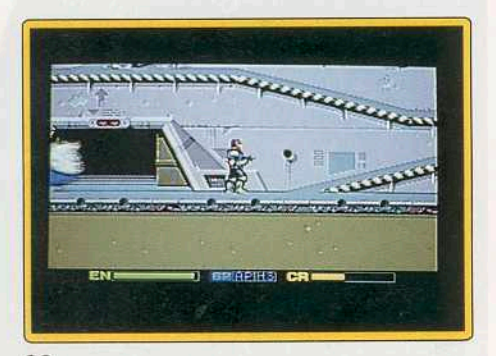
Olivier Hautefeuille

Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Judge Dredd

Amiga, disquette Virgin

Le juge Dredd est un justicier impitoyable, dont la mission consiste à faire régner l'ordre dans les immenses blocs d'habitation de MegaCity. Sa justice est on ne peut plus expéditive, car elle consiste à abattre sur place les différents types de mutants qui rôdent dans la ville.



Le juge Dredd est le héros d'une grande BD britannique et ce personnage est un sujet en or pour un jeu. C'est le deuxième programme qui lui est consacré, mais hélas il est aussi raté que le précédent (sur *C 64*). La réalisation est très ordinaire, l'action répétitive et on cherchera en vain le moindre intérêt de jeu. Le juge Dredd ne méritait vraiment pas un si mauvais traitement.

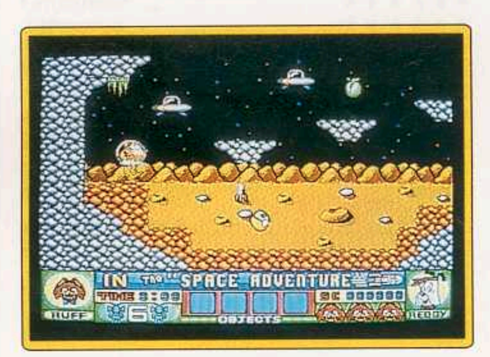
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Ruff and Reddy

Atari ST, disquette Hanna-Barbera

Ce nouveau logiciel d'Hanna-Barbera est basé sur les héros de ses dessins animés.



Tout comme *Yogi Bear Escape* (*Tilt* n° 88), il s'agit d'un jeu de plates-formes. Notre héros, Ruff le chat, doit libérer ses amis prisonniers, tout en échappant aux gardiens. Dans certains cas, vous devrez actionner un levier ou d'autres dispositifs pour libérer votre ami de sa cage.
La réalisation est assez moyenne. Si les graphismes type dessin animé sont mignons, les décors sont un peu trop simplifiés. L'animation est correcte sans plus, et la bande sonore propose au choix bruitages (restreints) ou musique (agréable). On aimerait bien avoir fromage et dessert ! La jouabilité est bonne mais le choix du saut par bouton de tir est un peu surprenant. A noter que le mode 60 Hz accélère tout le jeu, animation et musique comprise ! Un programme qui pourra plaire aux plus jeunes mais qui risque de lasser les autres.

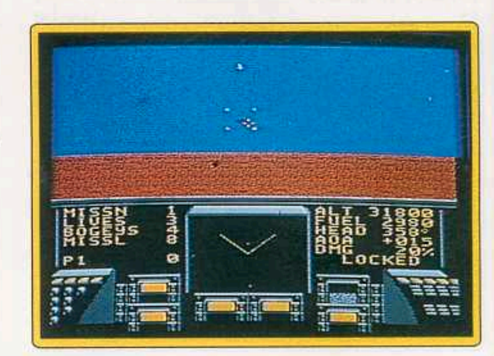
Jacques Harbonn

Type	*plates-formes*
Intérêt	*11*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Stealth

NES Nintendo, cartouche Nintendo

Vous affrontez les appareils ennemis aux commandes de l'avion de chasse le plus moderne. Les missiles sont particulièrement efficaces une fois qu'ils sont fixés sur la cible, mais il ne faut pas les gaspiller car leur nombre est limité. En vol, l'action est représentée en 3 D, tandis que vous regardez la piste de côté durant les séquences d'atterrissage et de décollage.
Stealth n'est en aucune façon une simulation et les cadrans sont plus décoratifs qu'utiles. En effet, tout se contrôle au joystick. La réalisation n'est guère convaincante, car les graphismes sont assez sommaires et l'animation aurait gagné à être plus rapide. Quant à l'action, on ne peut pas dire qu'elle soit des plus excitantes et on s'ennuie très rapidement. A éviter.



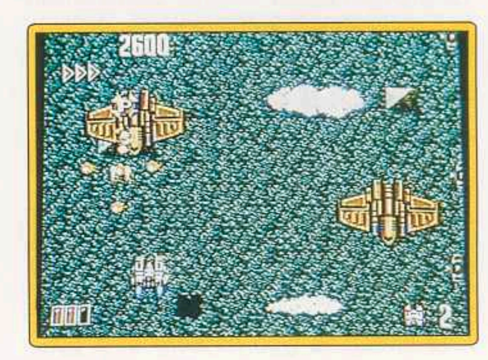
Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Override

PC Engine, carte Deco

Une fois de plus, vous partez « casser de l'alien » aux commandes de votre vaisseau spatial. Votre mission est sans surprise, c'est la routine habituelle : les escadrilles ennemies qui vous harcèlent sans relâche et les monstres mécaniques qui vous attendent en fin de niveau. De même, vous allez pouvoir compter sur des armes supplé-



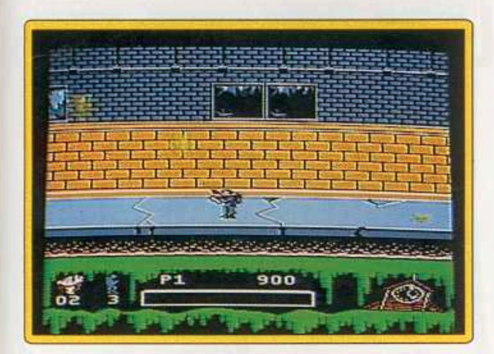
mentaires très efficaces. Il s'agit de modules disposés de différentes manières, selon la couleur des pastilles que vous ramassez.
S'il est indiscutable que ce shoot-them-up à scrolling vertical ne brille pas par son originalité, il est assez remarquable pour la rapidité de son animation. En effet, les aliens traversent l'écran si rapidement qu'il faut réagir très vite pour tenir le coup. Les inconditionnels de l'arcade y trouveront leur ration d'émotions fortes, mais les autres risquent d'être déçus par l'absence de toute innovation. Alain Huyghues-Lacour

Type ________ *shoot-them-up*
Intérêt ________ *13*
Graphisme ________ ★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitages ________ ★★★★★
Prix ________ *D*

Ghostbusters II

NES Nintendo, cartouche Activision

Le fantôme de Vigo fait régner la terreur à New York et la matière visqueuse menace de submerger la ville. Qui allez vous appeler ? les Ghostbusters, bien sûr, pour affronter les ectoplasmes qui rôdent dans les tunnels, foncer dans les rues au volant d'un véhicule en évitant différents obstacles, prendre le contrôle de la statue de liberté, avant de livrer le combat final contre Vigo. Soyez certain que les fantômes vous mèneront la vie dure



Bien que les deux jeux inspirés du film *Ghostbusters II* soient réalisés par Activision, ils n'en sont pas moins différents. En effet, la version *NES* a été entièrement réécrite et elle ne reprend aucune des scènes de la version micro. Les différentes séquences sont suffisamment variées pour relancer l'intérêt du jeu, et une excellente jouabilité vous permet de progresser un peu plus à chaque nouvelle partie. On s'amuse beaucoup avec cette folle chasse aux fantômes, qui est bien soutenue par le célèbre thème musical du film.
Alain Huyghues-Lacour

Type ________ *action*
Intérêt ________ *13*
Graphisme ________ ★★★★
Animation ________ ★★★★
Bruitages ________ ★★★★★
Prix ________ *D*

Heavy Unit

Megadrive, cartouche Toho

Vous affrontez des aliens de toutes sortes, aux commandes d'un vaisseau spatial qui se transforme parfois en un robot de combat. Les monstres se suivent et ne se ressemblent pas, mais heureusement vous disposez de deux armes différentes, dont il est possible d'augmenter la puissance.
Après la superbe version de la *PC Engine*, *Heavy Unit* fait également une apparition réussie sur *Megadrive*. Cette fois, ce n'est plus Taito qui réalise cette conversion. Les



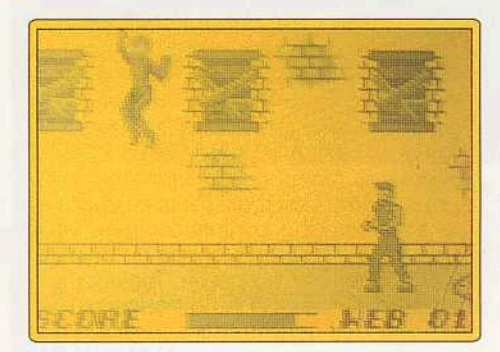
monstres sont vraiment superbes et les combats se déroulent dans de magnifiques décors. Si le jeu ne brille pas particulièrement par son originalité, la qualité de la réalisation donne un cachet particulier à ce shoot-them-up.
Le niveau de difficulté ne semble pas très élevé au début et on vient à bout des premiers monstres sans trop de problèmes, mais les choses se compliquent par la suite. Alain Huyghues-Lacour

Type ________ *shoot-them-up*
Intérêt ________ *15*
Graphisme ________ ★★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitages ________ ★★★★★
Prix ________ *D*

The Amazing Spiderman

Game Boy, cartouche Nintendo

L'homme araignée affronte à nouveau le docteur Octopus, ainsi que quelques autres vieux ennemis. Cette fois, il devra traverser la ville de New York pour les trouver. Il



lui faut combattre dans les rues, grimper le long des gratte-ciel, courir au-dessus d'une rame de métro, combattre les crocodiles qui peuplent le égouts et passer du toit d'un immeuble à un autre en se balançant sur sa toile.
The Amazing Spiderman est un beat-them-all très prenant, qui offre une action assez variée. Les scènes d'escalade sont réussies et il faut maîtriser parfaitement l'utilisation de la toile d'araignée pour survivre sur les toits. Si la difficulté n'est pas très élevée au début du jeu, il est nécessaire de s'accrocher pour triompher des niveaux supérieurs, ce qui est possible grâce à une excellente jouabilité. Un bon jeu d'action qui est tout à fait à sa place sur le *Game Boy*.
Alain Huyghues-Lacour

Type ________ *action*
Intérêt ________ *14*
Graphisme ________ ★★★★★
Animation ________ ★★★★★
Bruitages ________ ★★★★
Prix ________ *B*

Dick Tracy

Amiga, disquette Titus



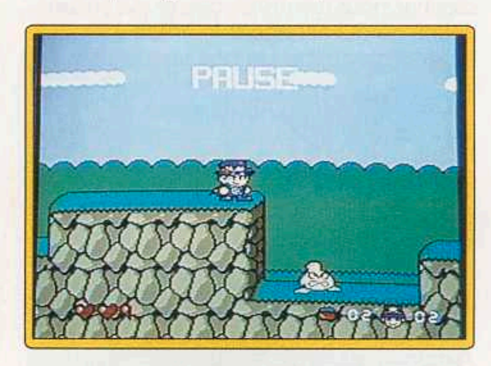
Pour mettre fin à la guerre des gangs qui terrorise la ville, notre héros, Dick Tracy, va tenter d'en arrêter les différents chefs. Bien évidemment, tous les malfrats se sont mis de la partie pour l'en empêcher, survenant de face ou de dos et se postant même aux fenêtres. Armé de vos seuls poings au début, vous allez heureusement récupérer rapidement un pistolet, puis une mitraillette. Ne tirez qu'à bon escient car les munitions sont comptées, tout comme le temps d'ailleurs. La réalisation est assez moyenne. Les écrans sont relativement variés mais peu travaillés. L'animation est rapide mais le changement d'écran s'effectue sans scrolling et le nombre de positions du héros trop limité, ce qui nuit au réalisme. La variété des directions de tir est à porter au crédit du jeu mais les attaques sont beaucoup trop uniformes. On a bien du mal à vouloir encore libérer la ville après quelques parties.
Jacques Harbonn

Type ________ *shoot-them-up*
Intérêt ________ *11*
Graphisme ________ ★★★
Animation ________ ★★★
Bruitages ________ ★★★
Prix ________ *C*

Son of Dracula

PC Engine, carte Naxat Soft

Le fait d'être le fils de Dracula n'implique pas nécessairement que vous soyez au mieux avec les créatures du mal. Ces dernières vous mènent la vie dure tout au long de ce programme, mais heureusement vous disposez de deux types d'armes pour vous défendre et vous pouvez vous en procurer d'autres par la suite.
De plus, vous pouvez ramasser des armures qui augmentent vos pouvoirs. Il est



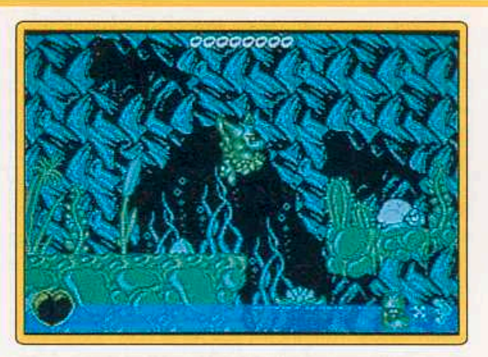
également nécessaire de sauter différents obstacles avec beaucoup de précision pour rester en vie.
Si la *PC Engine* est très riche en shoot-them-up de qualité, les bons jeux de plates-formes ne sont pas légion et celui-ci est le bienvenu. Les niveaux sont très longs et vous avez fréquemment le choix entre plusieurs itinéraires pour les traverser, ce qui est très plaisant. L'action est très soutenue et on rit de bon cœur devant les gags qui émaillent ce programme, comme lorsque votre personnage se réfugie dans son chapeau pour lâcher un chapelet de bombes. *Son of Dracula* est un programme rafraîchissant, qui figure parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur cette console.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Chuck Rock

Amiga, disquette Core

Chuck est ventripotent, vêtu d'un simple pagne en feuilles de bananier, et côtoie les mammouths, tyranosaures ou brontosaures. Ce charmant vétéran de l'ère préhistorique vous invite à une partie classique pour le fond, mais dont la mise en scène est originale et captivante. C'est son contexte graphique et sonore qui donne à cette mission tout son piquant. Chuck pousse des cris superbes et comiques, il se bat en donnant de furieux coups de pied ou de ventre... Tous vos ennemis sont dessinés et animés avec autant de précision que d'hu-

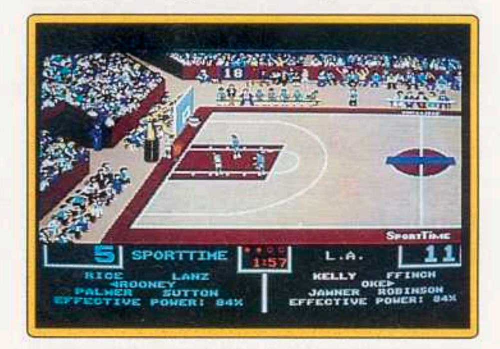


mour. Ils évoluent, de plus, dans un décor varié où la superposition de plusieurs plans donne du relief au paysage. *Chuck Rock* est un bon soft, original et vraiment drôle. La simplicité de son jeu, en revanche, ne lui permet pas d'atteindre le rang des hits. Il s'agit en effet de collecter des bonus, de sauter de plate-forme en plate-forme, de boxer tous les assaillants... Rien de neuf en définitive, tout juste un bon beat-them-all bien réalisé. Ce titre n'intéressera par conséquent que les passionnés du genre, ceux qui veulent découvrir un paysage et des héros que l'on a pas l'habitude de rencontrer sur micro.
Olivier Hautefeuille

Type	*action/plates-formes*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*B*

Magic Johnson's MVP

Amiga, disquette Virgin



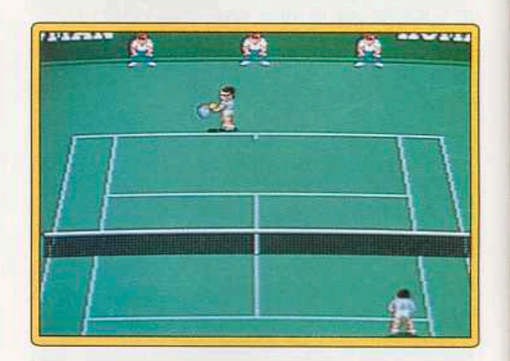
Magic Johnson's MVP est un jeu de basket-ball à six joueurs par équipe. Vous pourrez vous confronter au programme qui joue très correctement, ou à un ami. De même, le choix des tactiques peut être automatique ou laissé à votre libre choix. Vous incarnez un joueur fixe tout au long de la partie (représenté en blanc, ce qui facilite le repérage). Le terrain est représenté en vue latérale avec scrolling complémentaire. Vous disposez des différents coups du basket : passe, dribble, tir au panier, etc. Comme dans la réalité, seul le jeu d'équipe a quelques chances de porter ses fruits et vous devrez donc apprendre rapidement à maîtriser les passes. La réalisation est inégale. La taille des joueurs est vraiment trop petite et gâche une partie de l'intérêt de jeu. En revanche, l'animation des joueurs est assez réaliste, tout comme les bruitages. L'ambiance est complétée par les mouvements des spectateurs et leurs cris. La jouabilité est bonne, votre joueur réagissant avec promptitude. Si le graphisme des joueurs n'était pas si triste, ce jeu aurait pu être excellent.
Jacques Harbonn

Type	*basket-ball*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Final Match Tennis

PC Engine, cartouche Human

Final Match Tennis est une nouvelle simulation de tennis. Il vous propose de vous entraîner tout d'abord à l'aide d'une machine qui envoie automatiquement les balles. Puis

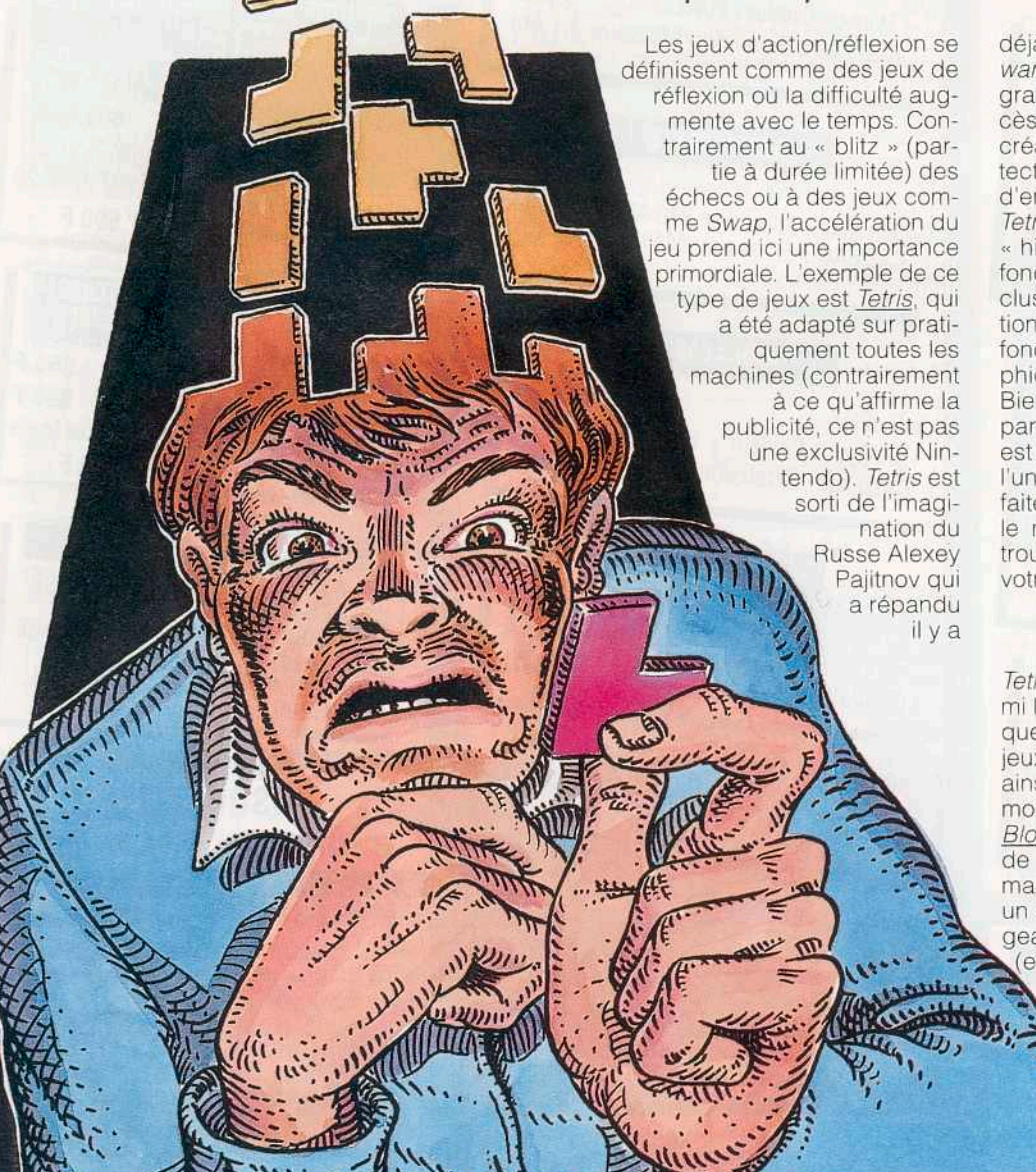


vous pourrez vous mesurer à un adversaire humain lors d'un match, ou même concourir pour remporter le trophée d'un tournoi mondial. Il est possible d'affronter jusqu'à quatre personnes, à l'aide d'un quadrupleur de joystick. Sinon, le programme s'occupe de gérer automatiquement les autres joueurs de tennis. L'écran de sélection propose trois types de courts : terre battue, gazon et quick. On peut aussi choisir son (ou ses) adversaire(s) parmi seize concurrents. Le point fort de cette cartouche réside certainement dans sa jouabilité. A la différence de certains autres jeux de tennis, il n'est pas nécessaire de s'entraîner longuement avant de pouvoir commencer à échanger des balles. Il suffit de se positionner correctement et de presser sur le bouton adéquat (coup droit, revers) pour se sentir une âme de Boris Becker. La prise en main est immédiate. Le jeu est splendide, maniable et très rapide.
Banana San

Type	*tennis*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*D*

Tetris et ses clones rient

Le toujours vert Tetris *fait figure de jeu d'enfant face à ses héritiers* Columns, Block Out, Welltris, Klax, Pipe Mania *et autres* Loopz. *Secouer en même temps son joystick et ses méninges pour bloquer des blocs, il y a de quoi débloquer ! Ces jeux peuvent mener à la folie. Sachez ne pas dépasser la dose prescrite...*



Les jeux d'action/réflexion se définissent comme des jeux de réflexion où la difficulté augmente avec le temps. Contrairement au « blitz » (partie à durée limitée) des échecs ou à des jeux comme *Swap*, l'accélération du jeu prend ici une importance primordiale. L'exemple de ce type de jeux est *Tetris*, qui a été adapté sur pratiquement toutes les machines (contrairement à ce qu'affirme la publicité, ce n'est pas une exclusivité Nintendo). *Tetris* est sorti de l'imagination du Russe Alexey Pajitnov qui a répandu il y a déjà quelques années une version *freeware* écrite en turbo pascal. Ce programme, qui a eu une diffusion et un succès record sur *PC*, a donné lieu à la création d'un label, et Mirrorsoft, qui a détecté là un marché juteux, s'est empressé d'en acheter les droits. Bien lui en a pris : *Tetris* est maintenant un des principaux « hits » du siècle, toutes machines confondues. La version la plus récente est incluse dans *Fun pour Windows*, une collection de petits programmes de jeu fonctionnant sous l'environnement graphique de Microsoft.
Bien entendu, des améliorations sont apparues. Dans cette dernière version où il est possible, par exemple, de jouer à deux, l'un contre l'autre. Chaque fois que vous faites disparaître plus d'une ligne à la fois, le même nombre de lignes (pleines de trous, bien sûr !) est ajouté au tableau de votre adversaire.

Clones et palimpsestes

Tetris a eu un succès sans précédent parmi les jeux de réflexion. Il est donc normal que les programmeurs et les éditeurs de jeux aient voulu lui donner des suites. C'est ainsi que sont apparus Columns et, la mode du 3D aidant, Block Out et Welltris. Block Out reprend fidèlement le principe de *Tetris*, en lui ajoutant le volume : vous manipulez des formes en 3D fil de fer, dans un « terrain de jeu » quadrillé en vue plongeante. Quand les pièces s'immobilisent (en se posant sur le fond ou sur d'autres pièces), elles prennent la couleur correspondant au niveau où elles se trouvent. Le but est de remplir transversalement les niveaux, ce qui les fait disparaître.
Welltris est plus original (et plus difficile à décrire !). La surface de jeu est semblable à celle de *Block Out*, un fond entouré de quatre côtés, mais ici les pièces sont planes, à deux dimensions. Vous devez les faire glisser le long

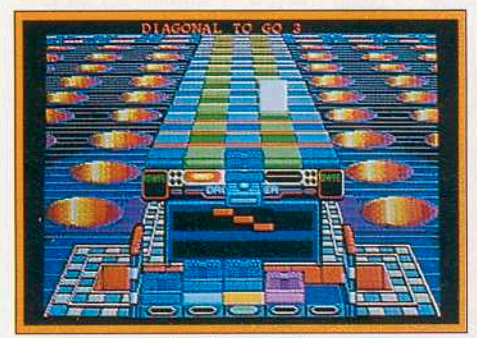
des murs pour former des lignes sur le fond. Les pièces glissent aussi sur ce fond, et vont se coller sur le bord opposé ou sur d'autres pièces si elles leur bloquent le chemin. Si une pièce ne tient pas entièrement, un « bout » en dépassera sur le mur, qui restera bloqué : il devient rouge et vous ne pouvez plus y faire glisser de pièce pendant quelques minutes.
Face aux « Tetris », se trouvent un certain nombre de jeux aux principes différents, mais qui font toujours intervenir le temps comme paramètre principal. Columns, qui existe sur *Sega Master System* et sur *Megadrive*, est un mélange entre *Tetris* et *Klax*. Des colonnes composées de pièces de teintes différentes descendent du haut de l'écran, et vous devez les permuter pour former des lignes de même couleur, ce qui les fait disparaître. Une version *freeware* sur *ST* existe sous le nom de *Coltris*. Elle est superbement réalisée, pratiquement identique au jeu précédent, et tout ce que je dirais sur *Columns* vaudra aussi pour *Coltris*.
Dans Klax, vous êtes face à un tapis roulant qui transporte vers vous des briques de couleurs différentes. Il faut les disposer sur des tas de façon à obtenir des lignes horizontales, verticales ou diagonales comportant trois à cinq briques de même couleur, ce qui les fait disparaître. Chaque tas ne peut accueillir qu'un nombre limité de briques, et vous perdez quand tous les tas sont terminés et que vous ne pouvez plus poser de pièce. Vous n'avez le droit de laisser tomber que trois à cinq pièces, et vous possédez au départ trois crédits de trois vies chacun. Vous manipulez les cubes de couleur à l'aide d'une raquette qui peut porter plusieurs briques à la fois et

Tetris a été décliné en de multiples versions.

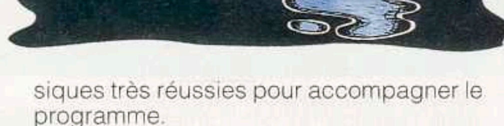
qui vous permet de les déposer dans l'ordre inverse de celui du ramassage. Chaque niveau propose une mission différente : faire dix diagonales, obtenir 10 000 points, etc. Dans certains niveaux, les tas sont dès le début partiellement encombrés.
Contrairement aux jeux précédents qui utilisaient des formes ou des couleurs, Pipe Mania se propose de vous transformer en plombier. Des pièces de tuyauterie variées (tubes horizontaux et verticaux, coudes divers, croix...) sont disposées sur une pile au bord de l'écran, et vous pouvez les poser dans l'ordre à n'importe quel endroit du jeu. Au bout d'un moment, le circuit est alimenté, et l'eau doit pouvoir s'écouler dans vos canalisations et parcourir un certain nombre de cases qui varie en fonction du niveau.
Enfin, le dernier programme de ce challenge est Loopz. Comme dans *Pipe Mania*, vous devez manipuler des tuyauteries qui apparaissent de façon aléatoire pour former des circuits fermés. Une fois le circuit terminé, les pièces disparaissent, vous laissant la place pour d'autres pièces. Une barre blanche décroît rapidement après l'apparition d'une nouvelle pièce et, si vous ne l'avez pas posée à temps, vous perdez une de vos trois vies.
Bien que le temps n'ait pas d'influence directe sur les deux derniers progammes, il a une importance « de stress » suffisante pour que je les inclue dans ce challenge.

La réalisation

Graphismes et animation n'ont dans ce type de jeux qu'une importance secondaire. Tetris, quelle que soit sa version, est, sinon beau, du moins toujours très lisible. Que vous jouiez sur *Game Boy* ou sur une borne d'arcade, le jeu est suffisamment prenant pour vous faire oublier les graphismes et l'animation. Les décors dont sont agrémentées certaines versions n'apportent rien de plus.
Il en va de même pour Klax : bien que moins belles, les versions *Lynx*, *Atari ST* ou *Amiga* sont aussi prenantes qu'en salle d'arcade.
Columns, lui aussi tiré d'une borne d'arcade, est très réussi sur *Sega Master System*. Il est un peu moins lisible mais sans que cela nuise réellement au jeu.
Block Out et Welltris possèdent tous deux des graphismes de qualité, ma préférence quant à la lisibilité et à la facilité de repérage allant à *Welltris*. En revanche, *Block Out* a l'avantage, sur compatible *PC*, de pouvoir être utilisé quel que soit l'écran, les couleurs étant remplacées, pour les affichages monochromes, par des tramages très lisibles. La 3D est excellente et le rendu impressionnant.
Loopz est très sobre quant à sa présentation, ce qui ne l'empêche pas d'être très agréable. Le joueur choisit entre trois mu-



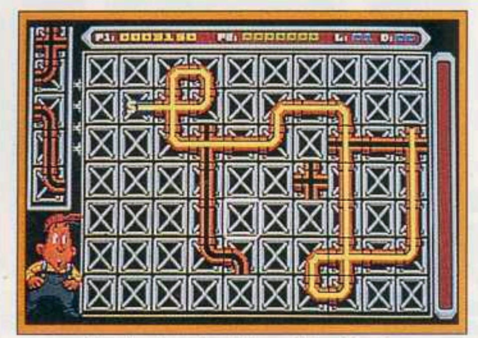
... de même que Klax.



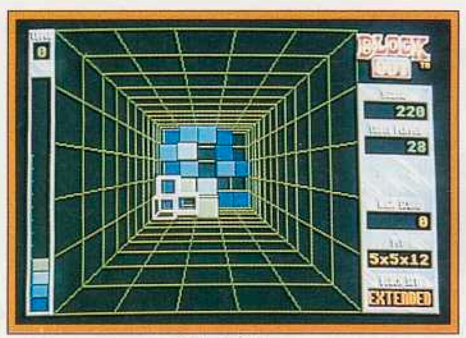
siques très réussies pour accompagner le programme.
Enfin, Pipe Mania dispose de graphismes corrects, bien que pas toujours très lisibles, certains niveaux mêlant allégrement jaune, orange et rouge...

La maniabilité

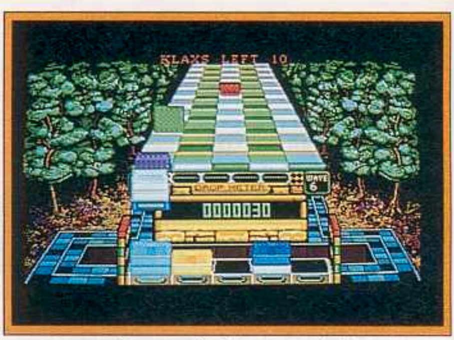
Tetris, Columns et Welltris se contrôlent avec trois touches (ou positions de joystick) seulement pour se déplacer vers la droite, vers la gauche et tourner. La barre espace permet, en plus, dans *Tetris* et *Welltris*, de faire tomber immédiatement une pièce, alors que, dans *Columns*, le joystick vers le bas accélère leur chute. Cette simplicité d'emploi permet de se consacrer entièrement au jeu, sans s'inquiéter des commandes.
Très simple aussi, la manipulation de Pipe Mania et de Loopz : il s'agit de jeux de construction où l'on dépose les pièces n'importe où sur l'écran. Il est possible d'utiliser le joystick et le clavier, mais la souris est, dans les deux cas, beaucoup plus pratique. Le bouton droit permet, dans *Loopz*, de tourner la pièce, le bouton gauche servant, comme dans *Pipe Mania*, à la déposer.
Block Out est la lanterne rouge de ce challenge sur ce point : pas moins de six touches sont nécessaires pour faire tourner les pièces sur elles-mêmes, en plus des flèches du curseur qui servent à les déplacer et de la barre espace qui permet de les faire tomber. Cela fait onze touches au total, et un très solide entraînement est nécessaire pour pouvoir les manipuler correctement. Si cela reste assez simple à vitesse réduite et avec les pièces « de base », en revanche, avec les pièces complexes et une vitesse de descente élevée ce contrôle devient la vraie difficulté du



L'enfer des plombiers : Pipe Mania.



Block Out...



Klax sur Amiga : superbe !

jeu et finit par nuire à la concentration. <u>Klax</u> se manie très simplement au joystick. Gauche et droite vous permettent de déplacer votre raquette latéralement, « bas » accélère le tapis roulant, le bouton fait tomber la pièce du dessus s'il est actionné seul, et la renvoie s'il est actionné simultanément avec la manette vers l'avant.

L'originalité

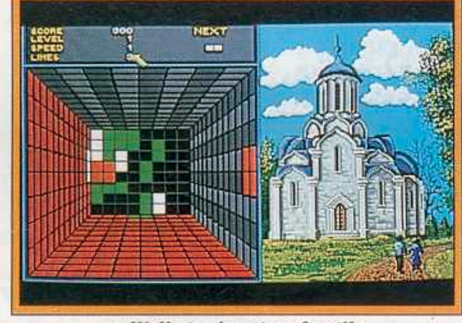
Si l'on excepte *Tetris*, <u>Welltris</u> est sans conteste le plus novateur. La représentation dans l'espace de ces formes planes est une expérience réellement originale. Il a été créé par Alexey Pajitrov, le programmeur de *Tetris*, qui démontre là encore que son imagination est fertile.

Pipe Mania, *Loopz* et *Klax*, même s'ils utilisent des principes astucieux, sont moins dépaysants. <u>Pipe Mania</u> n'est en fait qu'un jeu de construction en temps limité, mais





Tetris...



et Welltris : la même famille.

propose néanmoins quelques nouveautés : des objets bloquent la construction de votre canalisation, des réservoirs vous permettent de gagner quelques secondes sur la progression du liquide, il est possible d'utiliser des « portes » pour passer d'un côté à l'autre de l'écran, etc.

Former des circuits dans <u>Loopz</u> n'est pas non plus très original, et leur disparition rappelle fortement *Tetris*. Le mode imposé (il est expliqué plus loin) est, en revanche, plus inattendu.

<u>Klax</u>, malgré la qualité de sa présentation, ressemble beaucoup aux jeux de cubes de notre enfance, auxquels s'ajoutent heureusement les combinaisons et le contrat à réaliser. C'est le seul, parmi tous les jeux présentés, pour lequel le but change à chaque niveau.

Bien que dérivant de *Klax* et de *Tetris*, <u>Columns</u> propose des stratégies très différentes, et ne peut certes pas être traité de plagiaire. Le fait que les pièces tombent toujours en colonnes verticales de trois couleurs force à une attention soutenue : une fausse manœuvre et on arrive vite en haut de l'écran.

<u>Block Out</u> est le seul à manquer réellement d'originalité. Il ne s'agit que d'un *Tetris* 3D, sans aucune autre modification. Certes il est possible de redéfinir le nombre de lignes et de colonnes, certes de nouvelles pièces font leur apparition, mais le principe est strictement le même. Etant donné la qualité du modèle, il est difficile de considérer cela comme un véritable défaut, mais des stratégies supplémentaires auraient renouvelé l'intérêt de jeu.

La chance

De la chance dans des jeux de réflexion ? Mais oui ! Et <u>Tetris</u> est le premier à posséder cette caractéristique. En effet, il arrive fréquemment que les pièces qui arrivent ne soient pas celles dont vous avez besoin. Cela peut être dramatique si vous avez formé une colonne vide, et qu'il n'apparaît qu'une succession de « S » et de « Z » ! En fait, cette participation de la chance n'est qu'apparente. On apprend, avec l'entraînement, à ne pas laisser de colonne vide, et à prévoir des emplacements possibles pour toutes les pièces.

Idem pour <u>Block Out</u> dont le principe est le même. Il faut savoir prévoir à long terme, et ne pas se jeter sur les dispositions trop « évidentes ».

<u>Klax</u> est plus complexe. Il est possible de faire des combinaisons dans toutes les directions et de « renvoyer » des briques, pour en changer l'ordre. Ajoutez à cela qu'à chaque nouvelle partie les couleurs arrivent dans la même séquence, et vous aurez un jeu où la chance n'intervient pratiquement pas.

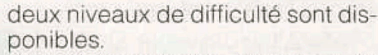
<u>Columns</u> propose un nombre très important de combinaisons, d'où la chance n'est pas absente. Si aucune des couleurs qui arrivent ne correspond à celles du sommet de votre pile, vous perdez la possibilité d'atteindre certaines cases. De plus, quand les lignes formées disparaissent, les pièces qui les surplombent découvrent d'autres combinaisons. Comme dans *Tetris*, il faut prévoir à longue échéance, ce qui est très difficile dans ce jeu !

<u>Loopz</u>, selon le mode de jeu, peut ou non

faire intervenir la chance, les modes standard (A et B) étant les plus aléatoires, le jeu imposé (mode C) demandant surtout sens de l'observation et mémoire.
Pipe Mania et Welltris laissent très peu de place au hasard. Si on ignore quelles sont les pièces qui arrivent, les possibilités pour les disposer sont si nombreuses qu'il est rare de ne pas pouvoir les placer « intelligemment ». Seule compte la rapidité de réaction, le hasard ne sert ici qu'à augmenter le côté « improvisation ». *Pipe Mania* a peut-être un petit avantage en ce domaine sur *Welltris*, car on voit les cinq prochaines pièces, ce qui permet de programmer ses actions.

Les options

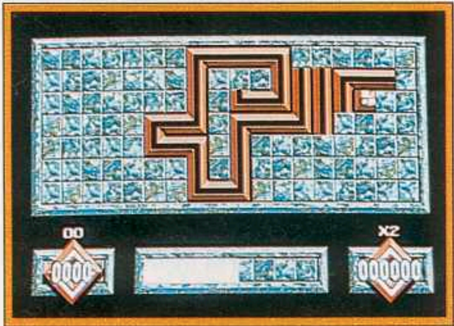
L'une des qualités principales d'un jeu de réflexion est la possibilité de régler la difficulté en fonction de nos performances.
Tetris est sans doute le moins bien loti. Il est possible, sur la majorité des versions, de choisir la vitesse de début et même, dans certains cas, de commencer une partie avec un certain handicap, mais cela n'apporte rien au jeu et ces options ne seront en général pas utilisées. On joue à *Tetris*, un point c'est tout. Comme je vous l'ai signalé précédemment, l'option « deux joueurs » de la version Windows apporte un réel « plus » puisque vous pouvez gêner la progression de votre adversaire. Les parties à deux sont passionnantes et se terminent souvent par de véritables duels.
Block Out est entièrement paramétrable : vous pouvez choisir librement la taille de la grille (de 3x3x6 à 7x7x18), la vitesse de chute est réglable très finement et trois jeux de pièces sont disponibles. Les plus simples *(basic set)* correspondent à celles de *Tetris*, les plus complexes sont... extrêmement complexes (et surtout particulièrement difficiles à placer). Il est ainsi possible de choisir entre un jeu très facile ou d'une difficulté infernale, avec toutes les combinaisons intermédiaires que vous pouvez désirer.
Columns est très sobre, les deux joueurs simultanés sont indépendants et ne se gênent pas. Les autres options correspondent à celles de *Tetris* (vitesse, hauteur de début...).
Pipe Mania propose deux niveaux plus un mode Entraînement. De plus, il est possible de jouer simultanément à deux, chaque joueur possédant sa pile de formes, le but étant de s'entraider pour finir le niveau. Un système de codes permet de recommencer aux niveaux où vous êtes déjà arrivé.
Welltris, outre les habituels réglages de vitesse et de niveau, dispose d'un mode spécial où les pièces se « cassent » en arrivant en bas de la grille de jeu si elles sont à cheval sur deux côtés. Cela change quelque peu la stratégie du jeu, et accentue l'originalité de ce programme.
Loopz dispose de trois types de jeux différents. Le mode A correspond au jeu de base : les pièces apparaissent de façon aléatoire et vous devez les faire disparaître pour pouvoir continuer à jouer. Dans le mode B, vous avez en plus un bonus chaque fois que vous videz entièrement l'écran, bonus qui croît au fur et à mesure que le temps passe. Le mode C correspond aux imposés en patinage : une forme est affichée par le programme. Il manque plusieurs pièces, à vous de reformer un circuit fermé. Il est possible de jouer à deux en duel, mais sur le même terrain, et



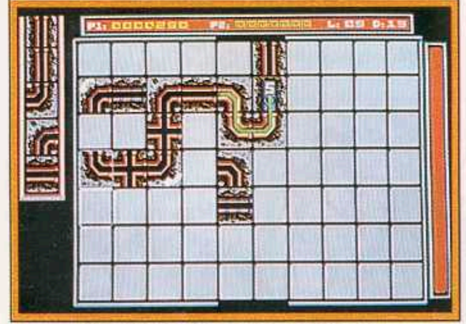
deux niveaux de difficulté sont disponibles.
Klax enfin propose, au début du jeu, de choisir son niveau de jeu parmi trois. Cette option unique se présente tous les dix niveaux, et permet aux « spécialistes » du jeu de progresser rapidement sans avoir besoin de refaire chaque niveau. C'est le programme le moins paramétrable de ce challenge. Il aurait été agréable de disposer d'un système de codes pour accéder aux niveaux déjà terminés.

La complexité

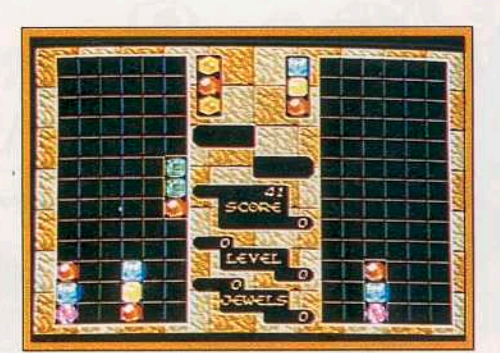
Tetris doit en grande partie son succès à la simplicité de son mécanisme : former des lignes horizontales qui disparaissent. Il est frappant de remarquer que tous les jeux de réflexion qui s'en inspirent en ont augmenté très fortement la complexité.
Block Out, est le plus proche de *Tetris* et le plus simple. Il étend seulement le but de son modèle à une surface, en ajoutant une dimension au jeu. Le repérage se fait très aisément. Le jeu reste très facile d'approche malgré la complexité des commandes et même s'il peut être délicat de



Loopz.



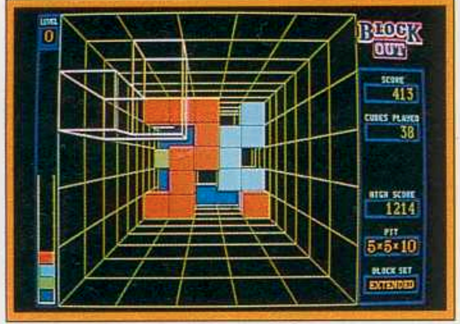
Pipe Mania, la manie des circuits.



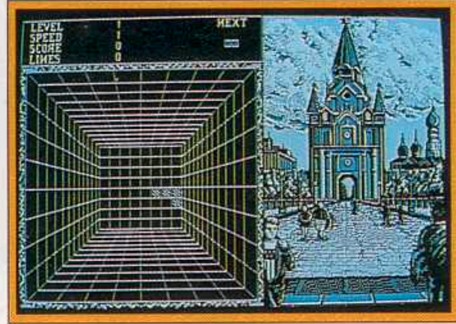
Les colonnes restent verticales : Columns.



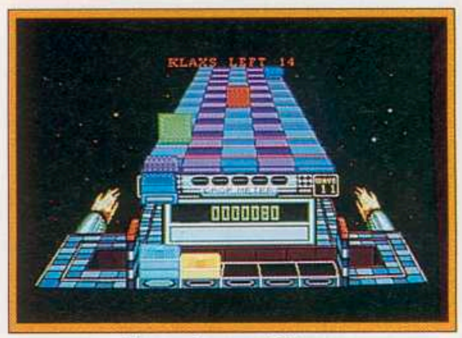
C'est beau, c'est rapide, c'est Klax.



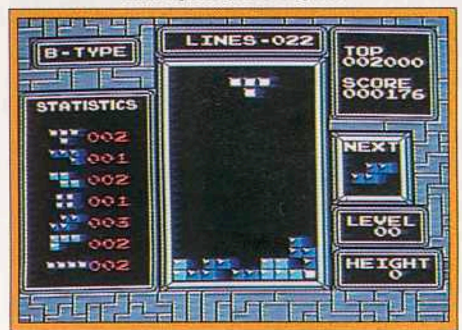
Block Out sur PC...



... et sur Mac.



Klax : plus que 14 lignes.



Tetris, pas exclusivement sur Nintendo !

se représenter plusieurs étages en relief. *Welltris* en revanche garde la formation de lignes comme objectif. Ces lignes peuvent être réalisées horizontalement ou verticalement, et la stratégie est bien plus complexe que dans *Tetris*. La clarté de la représentation n'évite pas une certaine désorientation face au mécanisme du jeu, faire « glisser » les pièces le long des mur et déterminer leur point de chute nécessitant une certaine habitude.

Columns paraît plus simple que *Tetris* : les groupes de trois couleurs restent verticaux pendant leur descente. Cette première impression est fausse, car la permutation des couleurs permet de nombreuses combinaisons, et la nécessité d'anticiper les manœuvres complique fortement le jeu.

Klax a l'immense qualité d'avoir un principe aussi simple que *Tetris*. Les briques qui tombent sont plus faciles à manipuler que les formes complexes des autres jeux, et la multiplicité des combinaisons ne se développe pas aux dépens de la maniabilité. Ce n'est pourtant pas un jeu facile. Réaliser vingt diagonales ou vingt-cinq lignes horizontales est très délicat. Il faut réagir très vite et ne pas hésiter à réaliser des lignes verticales pour faire de la place, même si ce sont des diagonales qui vous sont demandées.

Loopz est facile au début, mais la difficulté croît rapidement. Au fur et à mesure que vous jouez, le temps qui vous est imparti pour poser chaque pièce diminue, et il est très difficile alors de ne pas faire d'erreur. C'est un programme simple mais les formes que vous devez élaborer deviennent très rapidement complexes...

L'intérêt

Il est difficile de parler de l'intérêt de *Tetris*, plébiscité comme aucun autre jeu ne l'a été. Son succès tient à la fois à la simplicité de son principe, à la complexité de sa stratégie et à la courte durée de chaque partie. En dépit de ses options limitées et de son manque de variété, chaque partie est différente, les situations ne sont jamais les mêmes. Les versions successives ont apporté quelques modifications qui à l'usage se sont révélées sans utilité. L'« original », qui a été programmé en pascal et qui utilise les caractères graphiques IBM est tout aussi passionnant. *Tetris* est sans conteste le meilleur jeu d'action/réflexion !

Parmi les autres, *Welltris* a ma préférence. Le principe de *Tetris* a été repris mais sa complexité en a été amplifiée. Ce programme est un superbe casse-tête, digne de son grand frère et qui montre qu'il est encore possible de créer des jeux originaux.

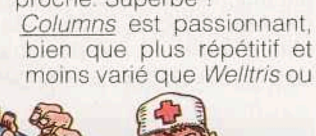
Klax est lui aussi très réussi, à la fois simple et très agréable à jouer. Mon seul regret est que les conversions soient si fidèles à l'original et qu'aucune modification n'y ait été apporté. Sa conversion sur la console Lynx est un modèle du genre, les graphismes sont fins et le bruit des briques qui roulent sur le tapis augmente à leur approche. Superbe !

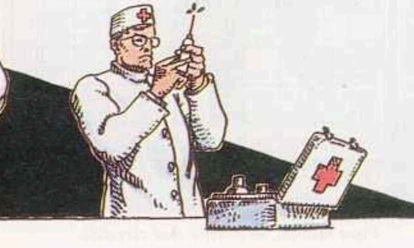
Columns est passionnant, bien que plus répétitif et moins varié que *Welltris* ou que *Klax*. Il est indispensable aux possesseurs de la *Sega Master System*, pauvre en jeux de réflexion. Cette console est l'une des rares machines à ne pas disposer de sa version de *Tetris*. Les ataristes ont la chance d'avoir ce jeu gratuitement sur leur machine, puisque *Coltris*, sa copie conforme, est dans le domaine public (il a été réalisé par des Allemands, en basic GFA 3.0). Cette version propose même plusieurs formes pour les pièces : les gemmes de couleur du jeu original, des formes variées (cerises, chaussures, etc.) et même les dominos de *Tetris* !

Loopz est très prenant, et ses trois jeux différents permettent de renouveler son intérêt. Il est moins connu mais plus intéressant que *Pipe Mania*, qui, malgré son originalité et la qualité de sa réalisation, manque à mon goût de variété : les niveaux se suivent et se ressemblent. Cela ne l'empêche pas d'être un très bon jeu, il est simplement un degré en dessous de *Tetris* ou de *Welltris*.

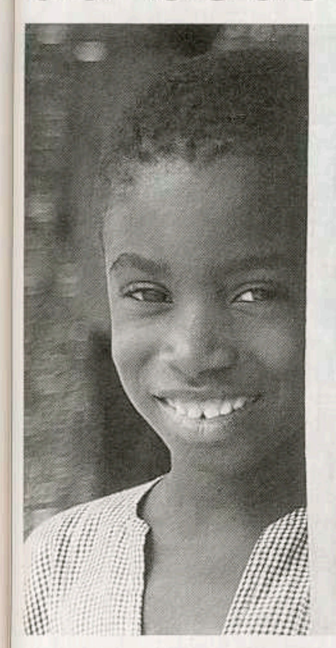
Block Out, enfin, est le moins intéressant du lot. Sa réalisation est irréprochable, la 3D très bien maîtrisée mais le jeu manque de punch et on a vraiment l'impression de retrouver un *Tetris* « recarrossé ». Quelques parties suffisent à en faire le tour, malgré le nombre important d'options.

Jean-Loup Jovanovic





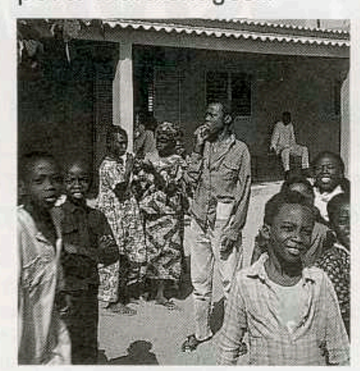
Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...
Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits sénégalais qui ne sont pas scolarisés.
Mais aujourd'hui, près de son village, il est inscrit à l'école. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, 3 fois par an, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres. Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 3500 enfants sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.
A l'origine de cette association "loi de 1901", Pierre-Bernard Le Bas. En 1981, cet homme lance en France l'ingénieux système du parrainage personnalisé.
Le principe est simple: chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Plusieurs fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Kenya, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.
Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des instituteurs...
Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant: alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.

Dans l'école d'Aliou, comme dans 20 autres écoles de la préfecture de Kolda, 1486 enfants ont déjà un parrain en France. Grâce à eux, des abris provisoires ont été remplacés par des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation. Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce parrain - vous peut-être - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

Si vous acceptez de parrainer un enfant du-bout-du-monde, si vous voulez que grâce à vous, un enfant puisse apprendre pour vivre, remplissez le bon ci-dessous et renvoyez-le à:



78/80, rue de la Réunion
75020 PARIS - Tél. (1) 43.73.52.36

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action:
78/80, rue de la Réunion – 75020 PARIS

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.
Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de:
☐ 150 F ☐ 300 F
☐ 500 F ou plus.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. ____
En majuscules S.V.P.
____
Prénom ____
N° ____ Rue ____
____
Code Postal ____ Ville ____
____
Tél. ____
Profession (facultatif) ____

TIL04

1990-2000 Décennie Internationale de l'Alphabétisation.

Malgré l'expansion régulière de la scolarisation dans les pays en voie de développement, des milliers d'enfants ne bénéficient pas encore du "droit à l'éducation". Un droit pourtant plus que nécessaire à la construction de leur avenir et à celui de leur pays. Avec 100 F par mois, 100 F qui ne vous priveront de rien d'essentiel, vous pouvez directement aider l'un de ces enfants.

AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

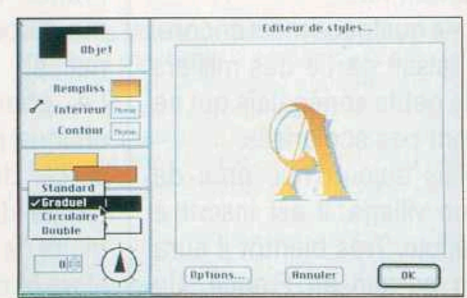
Les comptes d'Aide et Action sont vérifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.



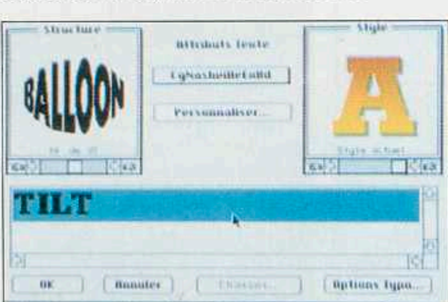
Typestyler

Typestyler est, sans jouer sur les mots, un outil idéal pour qui aime jouer avec les lettres. Vous prenez un *Mac* , vous lui ajoutez *Typestyler,* vous appelez une police de caractères quelconque et vous devenez, en quelque sorte, sculpteur typographique...

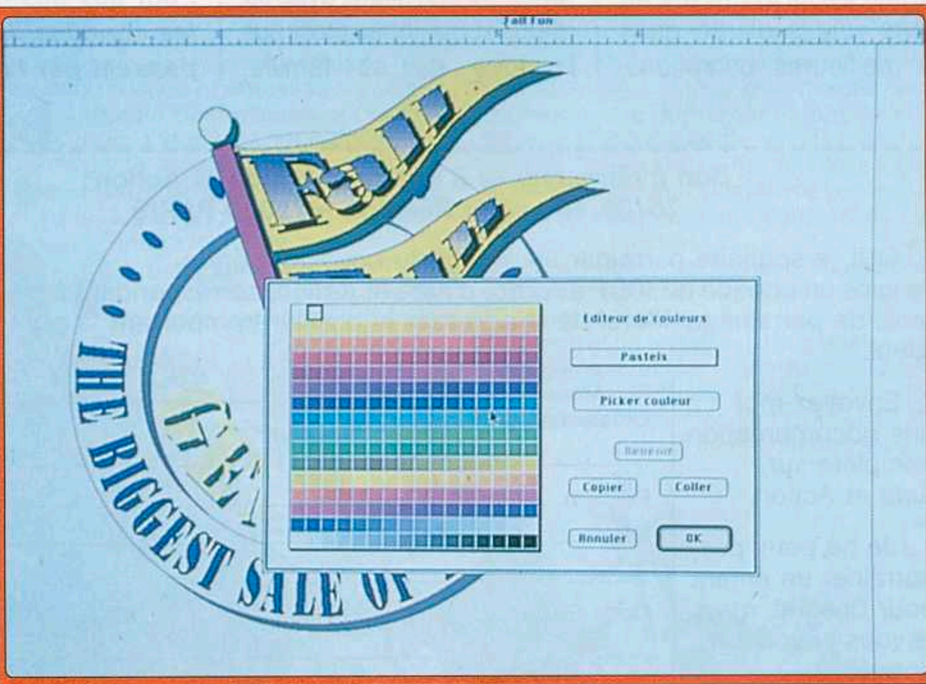
Typestyler est un logiciel de manipulation de polices de caractères. Grâce à lui, vous pourrez réaliser des effets spéciaux typographiques impressionnants.
Le programme se sert de deux sortes d'éléments : les textes et les cadres, éléments de forme géométrique (rond, ovale, rectangle, étoile...), qui se placent généralement derrière le texte et servent à le mettre en valeur. Ils renforcent ainsi l'impact de l'information textuelle, en attirant l'attention du lecteur.
Le principe de fonctionnement du programme est particulièrement simple. Il suffit de délimiter une zone de l'écran dans laquelle viendra prendre place l'élément. Une fenêtre s'ouvre alors, à l'intérieur de laquelle il ne reste plus qu'à saisir le texte et à choisir les différents attributs typographiques. Ceux-ci sont doubles. D'une part, il s'agit de sélectionner la police de caractères. Le logiciel est fourni avec une bibliothèque de 35 styles différents. De plus, sa compatibilité avec les polices Adobe de Type 1 (polices de caractères permettant une impression selon la norme PostScript de très haute qualité) et les nouvelles fontes de caractères Bitstream (technologie vectorielle qui vient d'être adoptée par Apple) lui permettent une importante compatibilité. Dans cette fenêtre, on sélectionne également la forme globale que va prendre le texte. Celui-ci peut épouser la forme d'une courbe, d'un cercle ou d'un objet quelconque (un poisson, un ballon...). Les caractères peuvent être remplis avec des dégradés de gris (jusqu'à 64) ou de couleurs (jusqu'à 256). On peut également associer un motif à un caractère, comme un damier par exemple. La plupart des fonctions sont éditables et l'on obtient ainsi un contrôle très précis de son travail. Les remplissages des dégradés peuvent être linéaires (d'un côté à l'autre) ou radial (série de cercles concentriques partant du centre de l'élément jusqu'au côté extérieur) avec la possibilité de placer la source de lumière ! L'épaisseur des contours des caractères sont modifiables, de même que les ombres projetées ou les effets tridimensionnels. Enfin, il est possible de modifier l'approche des lettres, l'interlignage ou l'espacement entre les mots.
Le programme est fourni avec ses propres fontes de caractères (technologie Smoothfont). Mais un utilitaire permet de transformer d'autres fontes à ce format spécial, car il offre le grand avantage de pouvoir être modifié et redessiné à l'écran très rapidement. Un des principaux intérêts du



Tous les aspects des caractères sont modifiables.



Sélectionnez la police de caractères et sa forme.



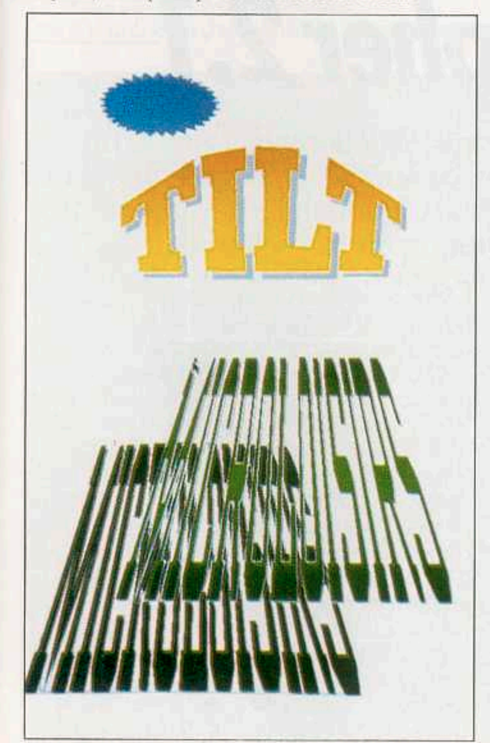
Le logiciel gère une palette de 256 couleurs.



programme réside dans son ouverture. Il reconnaît, et peut échanger des fichiers, avec les principaux « ténors » du monde Macintosh (*XPress, Illustrator, Pagemaker*...). Autre avantage conséquent : il permet de faire des effets typographiques de qualité sans avoir à être connecté à une laser compatible à la norme PostScript.

La majorité des logiciels de ce type envoient vers l'imprimante les caractéristiques de la police de caractères avec l'effet spécial, puis cette dernière calcule l'image et la renvoie vers l'ordinateur qui l'affiche à l'écran. Avec ce type de polices vectorielles, *Typestyler* fait tous les calculs lui-même. Si les premières moutures étaient vraiment lentes, la dernière version bénéficie d'algorithmes sensiblement améliorés. Enfin, dernier point en faveur de ce logiciel, il est véritablement agréable à utiliser. Agréable parce que son interface est bien conçue. Les commandes sous formes d'icônes (fonctions de transformation, de rotation des objets créés, loupe...) sont pratiques et accessibles à tout moment. En outre, les fenêtres de sélection, dans lesquelles l'utilisateur choisit tous les paramètres, proposent des choix clairs tout en restant particulièrement variés. Un utilisateur peut très bien se cantonner aux bibliothèques d'effets préprogrammés, sans désirer les éditer ou les modifier, et concevoir cependant une illustration d'une qualité professionnelle. Une réussite (disquettes Broderbund pour *Macintosh* ; prix : J).

Francois Hermellin



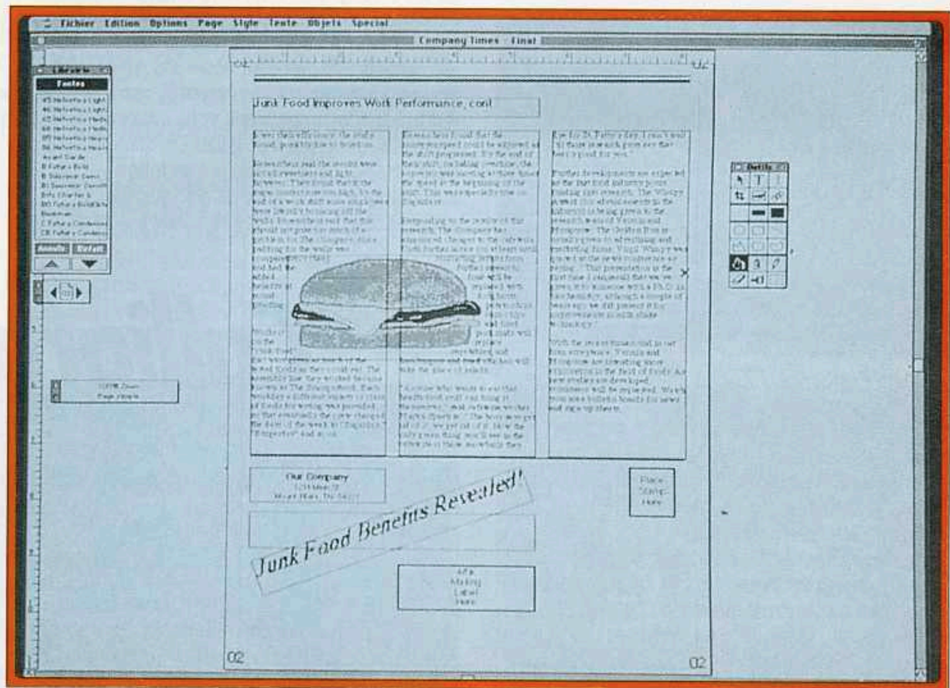
Positionnez les différents éléments.

Publish It ! Easy

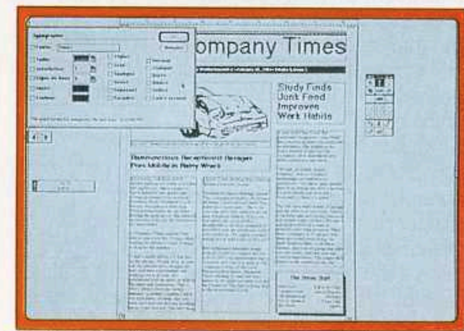
Le *Mac* s'est imposé comme l'outil de PAO de référence. Les logiciels habituels, très gourmands en mémoire, ne « tournent » que sur des *Mac* haut de gamme. *Publish It ! Easy*, tout en restant professionnel, fonctionne même sur un *Mac Classic*.

La PAO est un des domaines de prédilection du Macintosh. L'offre actuelle est assez complète puisqu'elle va de logiciels très spécialisés comme *Quark Xpress*, avec lequel certaines revues comme *Télérama* sont réalisées, jusqu'à des outils destinés à un marché très large.

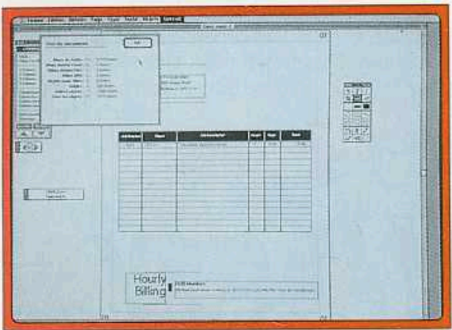
Publish It ! Easy, de la société Timeworks, est un bon exemple de ces logiciels de mise en page qui visent autant le grand public, que les petites entreprises ou les professions libérales. C'est un des premiers logiciels à offrir une précision typographique proche des logiciels professionnels, avec toutefois une simplicité et un prix particulièrement intéressants. Comme tout bon programme de PAO qui se respecte, il utilise le principe des réserves. Autrement dit, la création d'une maquette débute par la mise en place de zones rectangulaires, les « réserves ». Celles-ci peuvent être de deux types : textes ou illustrations. On précise le nombre de colonnes que l'on veut utiliser. Le programme calcule alors automatiquement les largeurs de celles-ci et affiche des guides qui serviront de repères pour la mise en place des réserves. Une grille invisible est disponible pour faciliter le placement des diverses réserves dans les colonnes. Il est possible de « chaîner » des réserves entre elles. Ainsi, une réserve peut être placée en bas de la première page d'un document, et une autre au début de la troisième page. Si elles sont chaînées, le texte



Deux caractéristiques professionnelles : l'habillage et la rotation du texte.

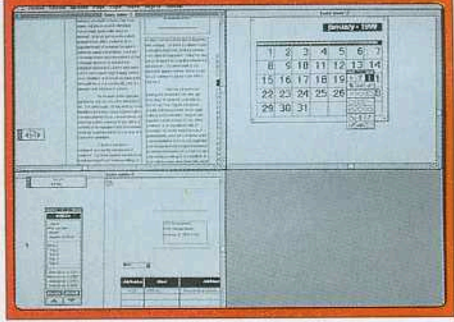


Modifiez le style des polices en une fenêtre.



Les éléments qui composent le document.

commencera par prendre place dans le premier emplacement, puis continuera à remplir automatiquement la seconde réserve. Une fois ces éléments mis en place, on obtient le squelette de la mise en page. Il n'y a plus qu'à installer textes et dessins dans leurs différentes réserves. Deux méthodes sont envisageables : l'importation ou la création de toutes pièces. L'importation est certainement l'opération la plus simple. On peut ainsi récupérer des textes créés dans les traitements de texte les plus courants (*ASCII, Mac Write II, Word*...). De même, on récupérera des illustrations provenant d'applications diverses

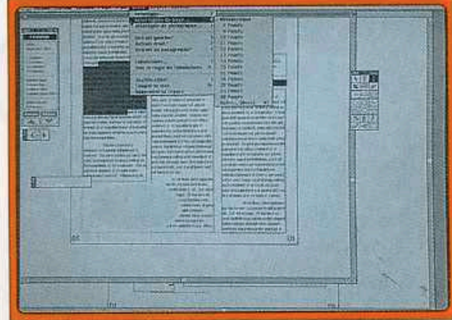


Quatre documents à l'écran.

(fichiers *PostScript, PICT*...). Mais le logiciel ne vous oblige pas à recourir à des programmes externes. Au sein même de *Publish It ! Easy*, on dispose d'un traitement de texte simple, mais suffisant pour « saisir » du texte. Pour chaque colonne, il propose une règle à la *Mac Write*, qui permet d'effectuer toutes les opérations de formatage du texte. Une fonction de recherche/remplacement est présente. Elle permet de jouer aussi bien sur les mots que sur leur style (gras, souligné...) ou leur police de caractères. Le correcteur orthographique devrait être disponible dans la version française, qui est en fin de réalisation. On peut également dessiner sans avoir à sortir du logiciel et à charger un programme spécifique de dessin. Cependant les outils proposés sont rudimentaires : formes géométriques élémentaires, pinceau, crayon, gomme...

Sa grande force réside dans la précision typographique qu'il propose. Ainsi, on peut contrôler entièrement les interlignes en différenciant l'interlignage de base de celui du paragraphe (de 25 % de l'interlignage simple jusqu'à son quadruple). Il en est de même pour les retraits, que cela soit ceux de droite, de gauche ou encore celui du début de paragraphe. Enfin, il permet de modifier totalement l'approche des caractères, c'est-à-dire la distance qui sépare un groupe de caractères. Une fonction contracte cet espace, point après point. La fonction « chasse des caractères » provoque l'effet inverse. Ce logiciel apporte, en outre, une série de fonctions très utiles, et qu'on ne retrouve pas toujours dans les applications de mise en page. Il est possible de faire débuter tous les mots d'une sélection (une phrase à transformer en titre, par exemple) par une majuscule. Cette transformation en majuscule pourra également affecter tous les caractères du texte sélectionné. On peut générer automatiquement des ombres portées autour d'un objet, c'est-à-dire une réserve, pour le mettre en valeur. De plus, chaque objet peut subir une rotation, au degré près. Des effets de miroir sont également possibles, augmentant la variété de la mise en page. Enfin, ces effets peuvent être ancrés soit par rapport au texte, soit par rapport à la page. Ainsi, si une réserve illustration est en face d'un passage bien particulier, et que l'on déplace le texte, l'illustration se déplacera en même temps et restera donc convenablement positionnée.

Publish It ! Easy gère les huit couleurs de base. Il propose également de séparer les couleurs lors de l'impression, fonction qui montre bien la volonté de ses concepteurs d'en faire un produit débordant sur le marché professionnel. Une fenêtre fournit à tout moment un résumé des éléments qui composent votre maquette. Vous pouvez ainsi savoir exactement le nombre et la nature des documents que vous avez créés ou importés, ainsi que leur taille. Un diaporama permet de constituer une présentation automatique d'une série de documents, qui apparaîtront à intervalles réguliers à l'écran, ou



Options d'interlignage : riches possibilités.

bien après une séquence de touches déterminée. Dernière fonction peu commune, la possibilité de convertir une image bit-map en dessin vectorisé et vice versa.

On peut regretter que ce logiciel n'ait pas respecté l'interface utilisateur standard Apple. Cette dernière aurait permis de bénéficier d'un environnement standard, dans lequel même l'utilisateur le plus néophyte arrive toujours à retrouver les fonctions essentielles. De plus, l'interface choisie est un peu moins soignée et moins rapide. *Publish It ! Easy* offre cependant beaucoup d'avantages. A commencer par sa faible consommation de mémoire qui lui permet de tourner sur toute la gamme *Macintosh*, du *Mac Classic* aux *Mac II*.

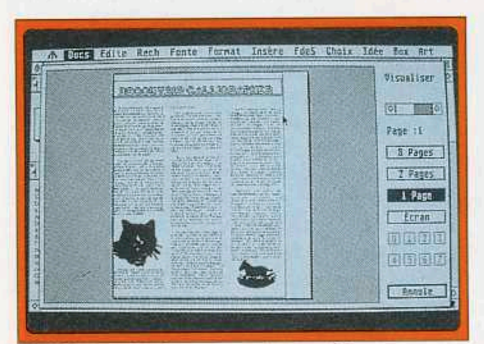
Publish It ! Easy est certainement le meilleur produit actuel d'entrée de gamme en matière de PAO, grâce à ses qualités typographiques quasi professionnelles et à sa grande simplicité d'emploi. Un très bon investissement (disquettes Timeworks pour *Macintosh* ; prix : I).

François Hermellin

Calligrapher 2.1

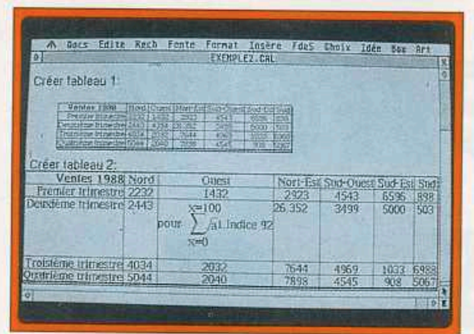
Cette nouvelle version d'un logiciel déjà salué comme un traitement de texte de qualité corrige les petits défauts du début : vitesse d'affichage enfin acceptable, dictionnaire de synonymes, fontes vectorisées, exportation au format GEM...

Calligrapher est l'un des deux grands traitements de texte sur *Atari ST*. Combinant de puissantes fonctions de mise en page (filets horizontaux ou verticaux, grand choix de tailles, multicolonnage)



L'affichage des écrans est plus rapide.

à des modules divers (dictionnaire orthographique riche de 500 000 mots, éditeur de formules mathématiques, fonction recherche/remplacement surpuissante, gestionnaire de plans, création d'index, création automatique de tableaux, etc.), il était un bon choix, comme je vous l'avais déjà signalé (*Tilt* n° 80). Mais sa lenteur d'affichage constituait un handicap certain, en particulier pour les gros documents ou ceux qui contenaient des images. La version 2.1 corrige ce point crucial. En effet, la vitesse d'importation et de redimensionnement des images a été multipliée par cinq et devient tout à fait raisonnable. Toujours pour les graphiques, la vitesse d'affichage pour la page en réduction a été multipliée par dix. D'autres améliorations sont au rendez-vous. Ainsi, avec 2 Mo de mémoire ou plus, les fontes Line.Arc sont affichées vectoriellement, ce qui améliore encore la qualité



De nouvelles formules mathématiques.

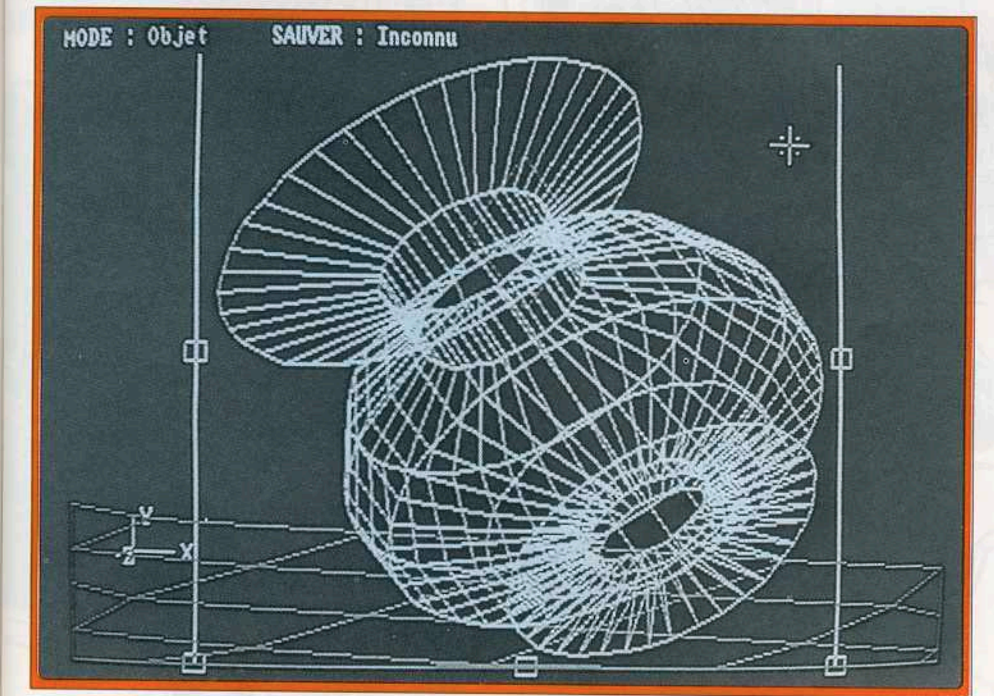
du WYSIWYG. *Calligrapher 2.1* est désormais à même de gérer deux imprimantes différentes, sans avoir besoin de changer à chaque fois d'ASSIGN.SYS pour le GDOS. Ainsi vous pourrez vérifier votre travail en mode Brouillon sur une matricielle, et imprimer la version définitive sous laser Atari, cela sans la moindre manipulation complémentaire. De nouveaux modules sont disponibles : dictionnaire de synonymes en différentes langues, dont le français fort heureusement. Ce dictionnaire, assez pratique à l'usage, propose non seulement des synonymes mais aussi des antonymes (mots de sens opposé). S'il n'est pas exhaustif, ce module est cependant à même de rendre de grands services. Les documents peuvent désormais être exportés au format GEM, ce qui permet une plus grande flexibilité. Les grands écrans *Matrix Big Screen* sont maintenant gérés et deux nouvelles formules sont apparues dans le gestionnaire de formules mathématiques. Enfin, les quelques bogues résiduels ont été traqués et fixés (disquettes Upgrade pour *Atari ST* 1 Mo minimum).
Jacques Harbonn

Volumm 4D

version 1.3

Chouchou des amateurs d'animation en 3D, l'*Amiga* dispose désormais, avec la version 1.3 de *Volumm 4D,* d'un outil précis et rapide, géré à la souris, qui permet d'animer aussi bien les objets modelés que les arrière-plans sur lesquels ils évoluent...

Nous vous avions présenté dans le n° 84 de *Tilt* la version 1.2 de *Volumm 4D*, un modeleur professionnel pour *Amiga,* permettant d'impressionnantes animations 3D. La version 1.3 de ce logiciel est maintenant disponible. De nombreux points ont été améliorés.
Tout d'abord, le positionnement et l'orientation des objets sous modeleur peuvent désormais s'effectuer aussi bien à la souris que par un *requester* (tableau de données chiffrées), ce qui est plus précis et plus rapide. On dispose maintenant de l'articulation des formes hiérarchisées tout comme de la définition de trajectoires elliptiques qui faisaient défaut dans la version 1.2. En ce qui concerne le calcul des images, il est possible d'obtenir un mapping animé en mappant une forme 3D avec une animation IFF, ce qui donne d'impressionnants résultats. On dispose en outre d'avant et arrière-plans animés. Enfin la précision des calculs a été améliorée (en ce qui concerne la rotation et le déplacement d'objet) et des petits défauts ont été corrigés (disquettes Volumm pour *Amiga* 1 Mo minimum).
Jacques Harbonn

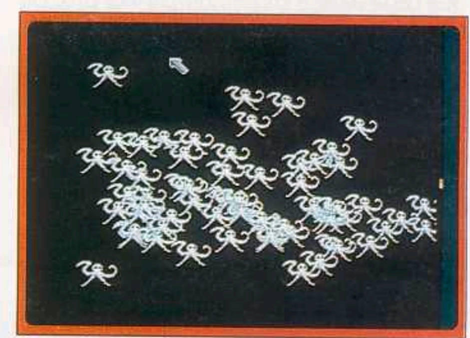


Positionnement et orientation des objets gérés aussi à la souris.

Amos

Langage de programmation particulièrement destiné aux créateurs de jeux sur *Amiga*, *Amos* est maintenant disponible en français...

Amos, le superbe basic qui a amplement mérité le Tilt d'Or 90 du meilleur langage, est désormais disponible en version française. Rappelons pour mémoire qu'Amos combine de puissantes



Des sprites par dizaines...



Fabriquez votre jeu de plates-formes !

fonctions d'animation et de sonorisation gérées sous interruption, ce qui facilite d'autant la tâche du programmeur qui n'a plus à s'inquiéter outre mesure du temps de déroulement de ses routines. Mais ce langage dispose aussi d'un éditeur très performant, proche de celui du GFA, et de toutes les potentialités d'un langage structuré. Le manuel, en français désormais, comblera ceux qui ne parlent pas l'anglais. Sa reliure spirale le rend plus pratique à utiliser. Il est très complet et parfaitement clair. Contrairement à la version anglaise, la disquette de supplément est livrée d'emblée. Un grand langage (disquette Mandarin Software, *Amiga* ; prix E).
Jacques Harbonn

Les scans guettent les micros

Ils tiennent dans la main, ils roulent sur le papier et reproduisent fidèlement à l'écran la page qu'ils balaient de leur œil électronique. Les scanners à main constituent l'outil idéal de celui qui ne sait pas dessiner. Ces appareils ne représentent plus un rêve inaccessible : leur prix n'est pas supérieur à celui d'un bon logiciel utilitaire. Jacques Harbonn a mis la main à la pâte pour les tester à votre intention sur Atari ST, Amiga *et compatible* PC...

Les scanners à main connaissent un développement croissant, tant du fait de l'amélioration constante de leurs performances que de la baisse importante de leur prix. De nombreux appareils sont apparus récemment sur le marché et nous avons voulu faire un tour d'horizon des matériels proposés sur les principaux ordinateurs familiaux de bonnes performances (*Atari ST, Amiga,* et compatibles *PC*).
Ce dossier ne se prétend pas exhaustif. Nous avons testé cinq appareils et, de nouveaux matériels apparaissant régulièrement, nous vous présentons, sous la rubrique Tam Tam Soft, les dernières nouveautés que nous avons reçues avant de mettre sous presse.

SCANNER ET DIGITALISEUR

Un scanner à main est un dispositif destiné à transformer un document papier monochrome ou couleur en une image d'ordinateur (c'est-à-dire composée d'une succession de bits) pouvant être modifiée à l'aide des différents logiciels de dessin ou de retouche d'images digitalisées.
Les digitaliseurs permettent, eux aussi, d'obtenir une image ordinateur mais deux caractéristiques essentielles les différencient des scanners. Tout d'abord, les digitaliseurs travaillent à partir d'un signal vidéo (Pal ou Secam), fourni par une caméra vidéo, un caméscope, un magnétoscope, un vidéodisque ou même une simple télévision.
D'autre part, les images obtenues sont le plus souvent en couleur et en résolution écran.
Les scanners à main, en revanche, travaillent en majorité en monochrome et en haute résolution, jusqu'à 400 dpi (dpi signifie *dots per inch*, c'est-à-dire points par pouce) et sont donc plutôt conçus pour l'impression ultérieure sans perte de qualité. Les scanners à main se différencient encore des scanners à plat tant par leur prix et leur encombrement beaucoup plus réduits, que par le mécanisme de balayage. Ce mé-



Le Handy Scanner Précision 400 se connecte au port cartouche du ST.

canisme, dans un scanner à plat, fait appel au même procédé que dans un photocopieur (dont il reprend d'ailleurs la forme). Dans un scanner à main, c'est la main de l'opérateur qui assure ce balayage de l'image à scanner. Les scanners monochromes sont surtout utilisés en conjonction avec des logiciels de PAO pour introduire des images de qualité dans les pages. Ils peuvent aussi servir pour les traitements de texte en conjonction avec les logiciels d'OCR (reconnaissance automatique des caractères) ou, tout simplement, pour se doter facilement d'une bibliothèque d'images monochromes de qualité. Les scanners couleur, quant à eux, ont presque le même usage que les digitaliseurs couleur (animation exceptée), c'est-à-dire la constitution d'une banque d'images, pour créer un slide-show, ou pour les intégrer dans vos programmes de jeu ou autres.

LE SAVOIR-SCANNER

Voici quelques conseils généraux pour obtenir les meilleurs résultats possibles quel que soit le scanner.

• Le document à scanner doit être parfaitement à plat.

• Le mouvement de balayage de la main doit être régulier et d'autant plus lent que la résolution utilisée est élevée.

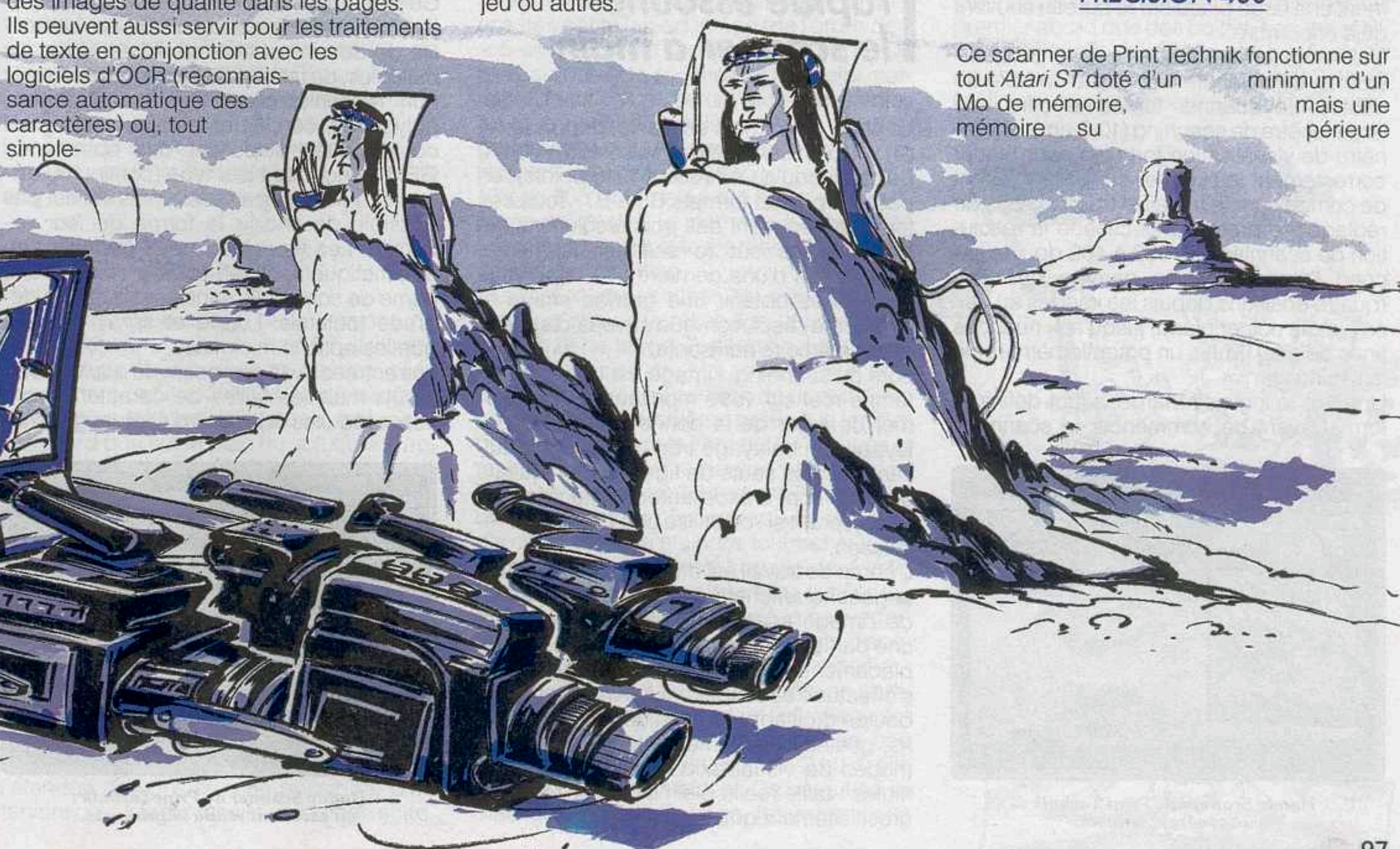
• Les scanners monochromes donnent de meilleurs résultats avec des images noir et blanc elles aussi, bien que les images couleur fournissent de bons résultats avec les nouveaux scanners à lumière verte.

• Il est nettement préférable de travailler sur des photos que sur des documents imprimés. En effet, dans ce cas et particulièrement en haute résolution, le scanner « capturera » aussi la trame d'impression, ce qui amoindrira d'autant le rendu de l'image finale.

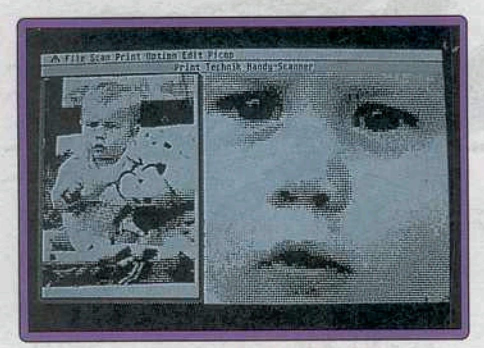
• Les images haute résolution occupant une grande place mémoire (plus d'un Mo dans certains cas !), l'usage d'un disque dur est chaudement recommandé et la mémoire de travail doit être suffisante pour bénéficier de toutes les possibilités.

HANDY SCANNER PRECISION 400

Ce scanner de Print Technik fonctionne sur tout *Atari ST* doté d'un minimum d'un Mo de mémoire, mais une mémoire supérieure



est indispensable pour les images de grande taille en haute résolution. Il travaille en couleur ou en monochrome, mais dans ce cas, le confort de travail est meilleur. Le boîtier d'interface se connecte au port cartouche de la machine, le scanner se branchant sur cette interface grâce à un long câble. Ce branchement s'effectue dans le prolongement de la cartouche et non transversalement, occupant inutilement une large place sur le bureau souvent déjà encombré.
L'alimentation est fournie par le port cartouche, ce qui limite d'autant le nombre de câbles. Le scanner lui-même offre une large fenêtre de scanning (10,5 cm), une fenêtre de visualisation fort utile pour placer correctement le scanner sur l'image avant de commencer le travail et trois boutons de réglage. Le premier sélectionne la résolution de scanning (de 200 à 400 dpi), le second l'étendue de la gamme des gris (quatre positions depuis les images au trait en simple noir et blanc, jusqu'aux nuances fines de gris). Enfin, un potentiomètre règle la luminosité.
Une fois le logiciel chargé, il faut définir le format avant de commencer le scanning.



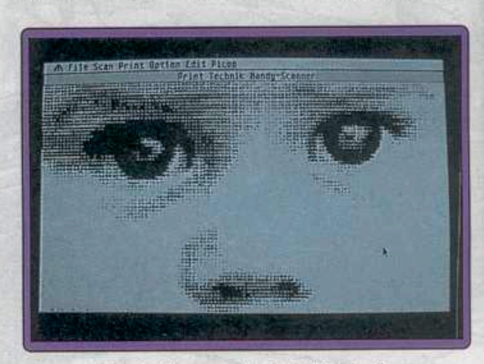
Handy Scanner de Print Technik : vue générale et zoom.

Signalons au passage que ce logiciel ne sera chargé que s'il détecte la présence de l'interface dans le port cartouche. Si cela ne pose évidemment aucun problème pour le scanning lui-même, cette limitation est plus contraignante en ce qui concerne le logiciel de dessin associé.

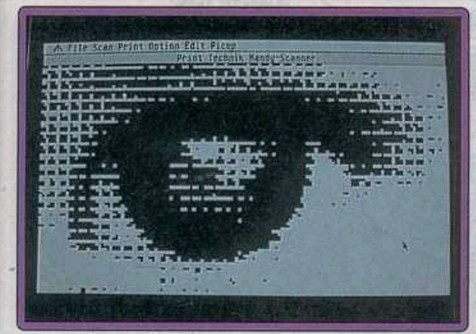
Un balayage trop rapide essoufle le scanner à main

Le choix de formats est vaste, depuis le A4 (21 × 29,7 centimètres soit 2456 × 3472 points) jusqu'au A7 (850 x 1216 points), en passant par les formats B5 à B7. Tous ces formats disposent des trois résolutions sélectionnables sur le scanner lui-même, complétées d'une dernière : 100 dpi. Vous ne pourrez obtenir une grande image et une haute résolution que si vous disposez d'une mémoire suffisante.
Lors du scanning, l'image est transcrite en temps réel sur votre moniteur, ce qui permet de juger de la bonne vitesse de balayage (un balayage trop rapide se traduisant par des sauts de ligne). Les résultats obtenus sont d'excellente qualité ; celle-ci s'améliorant si l'on utilise une plus haute résolution.
L'écran de travail est divisé en deux parties, la gauche affichant en réduction la totalité de l'image scannée et la droite montrant une partie de l'image en taille réelle. Le déplacement au sein cette seconde fenêtre s'effectue très simplement en maintenant le bouton droit appuyé et en déplaçant la souris, gestes parfaitement naturels. D'autres modes de visualisation sont aussi disponibles : taille réelle plein écran et zoom de grossissement quasi infini.

Le programme dispose de certaines facilités pour le retraitement des images digitalisées. On peut ainsi filtrer, éclaircir ou obscurcir l'image, le temps de traitement étant proportionnel à la taille et à la résolution adoptées.
Le logiciel offre, en outre, de véritables fonctions de dessin. Le programme travaille directement sur l'image intégrale, en image virtuelle, l'écran du moniteur n'affichant qu'une petite partie de l'image complète. Ce procédé assure le maintien de la résolution lors de l'impression ultérieure. Les outils de dessin sont assez riches : brosses multiples, de taille et de forme variées (mais non redéfinissables), lignes, rectangles, polygones, cercles et ellipses. Les lignes constituantes disposent des options de GEM, concernant leur type (continu ou discontinu) et leur épaisseur, mais il n'est pas possible de choisir la forme de leur extrémité. Les figures fermées peuvent être automatiquement remplies à l'aide d'une trame de son choix, sans possibilité de dégradé toutefois. Loupe et spray n'offrent que les options minimales.
Les entrées texte disposent de quelques attributs mais les tailles de caractères sont assez réduites et le sens d'écriture gauche-



Handy Scanner de Print Technik : un excellent rendu imprimante.



Handy Scanner de Print Technik : l'agrandissement zoom.



Sur Amiga, Hand Scanner de Golden Image allonge les visages en mode Zoom.

droite obligatoire. En revanche, les fonctions de bloc (définis par le classique rectangle de capture) sont assez complètes et autorisent de nombreuses déformations : modification de taille, rotation, retournement, inversion, courbure et ondulation. Le mode de travail est assez particulier : il faut recapturer le bloc après lui avoir fait subir l'effet désiré. Une capture automatique aurait été préférable bien que ce système puisse parfois s'avérer pratique dans certains cas.
La sauvegarde des images peut s'effectuer soit dans un format scan, compressé ou non, propre au programme (le seul à conserver les informations complètes), soit dans la très grande majorité des formats d'image des logiciels de dessin sur *Atari ST*, y compris le mode IMG pour une compatibilité optimale avec les programmes de PAO.
Si ce programme de dessin ne peut prétendre rivaliser avec les logiciels dédiés, il est cependant à même de rendre de grands services, d'autant qu'il peut travailler directement sur l'image scannée haute résolution. Le manuel, succinct mais en français, ne fournit que les explications minimales, mais suffisantes pour utiliser le scanner sans encombre (prix H).

HAND SCANNER

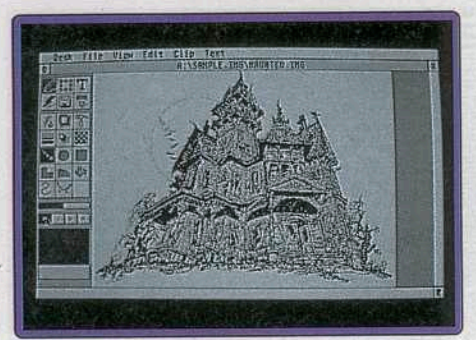
Golden Image propose deux versions de son scanner, une pour *Atari ST* et l'autre pour *Amiga*. Bien qu'assez proches, elles nécessitent cependant une étude séparée du fait de quelques différences, tant sur le plan hard que sur le plan du soft qui les accompagne.

LE SCANNER AMIGA

Il se compose d'une interface se connectant sur le port parallèle et disposant de sa propre alimentation. Le scanner lui-même se raccorde à l'interface par un câble suffisamment long pour ne jamais gêner le travail. Ce scanner est de bonne largeur (10,5 cm) et dispose de différents réglages, les mêmes que pour le Handy Scanner Precision 400 : choix de la résolution (de 100 à 400 dpi), réglage à quatre positions de l'étendue des gris et enfin possibilité d'intervention sur la luminosité de l'image scannée (plus ou moins foncée). Passons maintenant au logiciel, *Touch-Up*, sans lequel le scanner ne peut fonctionner. Tout comme pour le logiciel du Handy Scanner Precision 400, le programme n'accepte d'être lancé qu'en présence de l'interface du scanner. Le programme demande un minimum d'un Mo de mémoire pour travailler mais, en fait, avec une telle mémoire, vous serez limité à une très petite taille d'image (de l'ordre de 5 × 5 cm) en haute résolution (400 dpi). De plus, si vous êtes en limite de mémoire, certaines fonctions ne seront plus accessibles ou même pire (sortie brutale du programme, l'*Amiga* ne parvenant plus à s'y retrouver). Bref, 1Mo suffira pour travailler en 100 ou 200 dpi, mais il est quasi indispensable de gonfler la mémoire à 2 ou 3 Mo pour utiliser à son aise les résolutions supérieures de scanning.
L'utilisation du scanner est très simple. Il suffit de choisir la résolution et la taille de l'image et de lancer l'opération. La lumière du scanner s'allume et il ne reste plus qu'à mettre l'appareil en position de départ. Cela ne pose aucun problème grâce à la fenêtre de visualisation dont il est doté. Appuyez et maintenez appuyé le bouton *start* et commencez à balayer lentement l'image. La diode de contrôle clignotera si vous allez un peu trop vite et s'éteindra tout net si votre mouvement est vraiment trop rapide. A la fin du scanning, l'image apparaîtra sur l'écran et il ne vous restera plus qu'à la sauvegarder dans l'un des nombreux formats disponibles pour ensuite l'utiliser ou la modifier.
Les résultats sont tout à fait bons, en particulier en 400 dpi. Cependant l'affichage sur *Amiga* présente une particularité un peu agaçante : en grossissement 1, 2 ou 4, elle est allongée verticalement. Ce défaut ne se manifeste qu'à l'affichage, les proportions de l'image complète étant conservée. *Touch-Up* est loin de se limiter à un simple scanning. Il offre en effet de riches possibilités de dessin en écran virtuel, c'est-à-dire de création d'un dessin dépassant les dimensions d'un seul écran. Le mode de travail est assez particulier. Ici pas de brosses prédéfinies nombreuses, ni même de véritable dessin à main levée. On ne dispose au premier abord que des boîtes, cercles et ellipses, lignes (simples ou brisées) et courbes et courbes de Béziers et β Splines (définies respectivement par quatre ou jus-







Hand Scanner de Golden Image: un superbe dessin en écran virtuel.

qu'à 32 points d'ancrage). Mais cette pauvreté n'est qu'apparente. En effet, chaque figure prédéfinie peut être en fait redéfinie finement, tant pour les lignes constituantes (épaisseur et type continu ou discontinu), que pour le motif de remplissage ou même la forme et la taille de la figure elle-même. De plus, le positionnement précis des figures après constitution et surtout la répétition automatique du tracé ouvrent la porte à de riches combinaisons. Ainsi, il ne faut que quelques coups de souris pour créer, par exemple, un superbe décor montagneux aux larges vallées et au relief impressionnant. Il suffit pour cela de recourir aux lignes brisées ou aux β Splines en mode Remplissage automatique et de balayer lentement la surface à dessiner. Enfin rien ne vous empêche de capturer une zone de dessin pour en faire une brosse originale.
D'autres outils complètent le programme. Le spray offre un vaste choix : rond ou carré, de taille et de débit paramétrable et pouvant pulvériser un motif. Le classique remplissage dispose de nombreux motifs en différentes résolutions. La loupe offre quatre grossissements et permet d'utiliser tous les outils. Enfin l'indispensable Undo peut agir sur plusieurs niveaux, ce qui est très pratique.

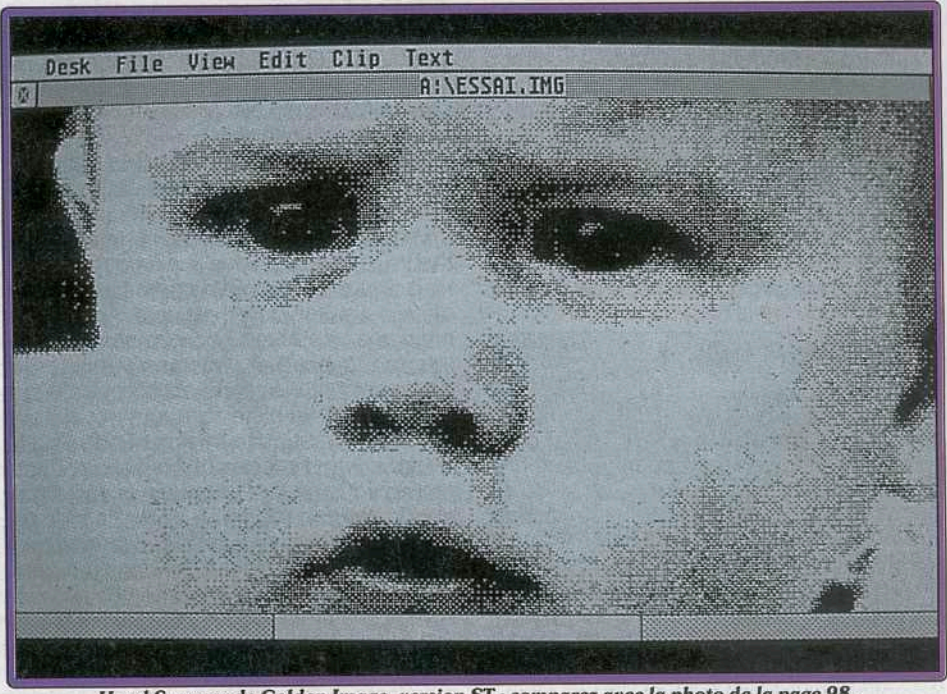


Un bon scanner se doit de posséder de bons outils

Une rubrique entière est consacrée au mode Clipping. Il permet, outre l'indispensable couper-coller, des transformations et déformations d'image : changement de taille avec conservation du même rapport d'image ou non, inversion horizontale ou verticale, rotation au degré près, image en miroir, bascule, etc. D'autres agissent sur les bits constitutifs de l'image et permettent l'inversion en négatif, l'« engraissement » (comme le mode gras d'un texte), le nettoyage des pixels parasites, l'effet contour ou encore l'application d'un masque pour éclaircir ou assombrir l'image.
Touch-Up est déjà d'un bon niveau en temps que logiciel de dessin travaillant en image virtuelle. Le manuel est très didactique et complet, mais il est en anglais. Toutefois, un accord avec la société Upgrade vous permet d'obtenir un logiciel francisé pour une somme modique.

LA VERSION ATARI ST

Le scanner lui-même est strictement identique, connecteur compris. En revanche, l'interface se branche ici sur le port cartouche de l'*Atari*. Le programme *Touch-Up* travaille dans les trois résolutions du *ST*, mais la basse ou la haute résolution sont recommandées pour ne pas déformer l'affichage des images. Contrairement à la version *Amiga*, le programme peut parfaitement être lancé indépendamment de l'interface, seule le scanning devenant de ce fait impossible, bien sûr.
Les résultats du scanning sont encore meilleurs que sur *Amiga*, en particulier au niveau du rendu écran (les trames sont plus efficaces et l'on n'est plus affligé d'une déformation obligatoire en mode zoom).
En ce qui concerne la partie dessin, *Touch-Up* n'est autre que la version anglaise d'*Image Partner*, testé dans le nº 73 de *Tilt*



Hand Scanner de Golden Image, version ST : comparez avec la photo de la page 98.



Handy Scanner Color : malgré la faible résolution, tous les détails apparaissent.

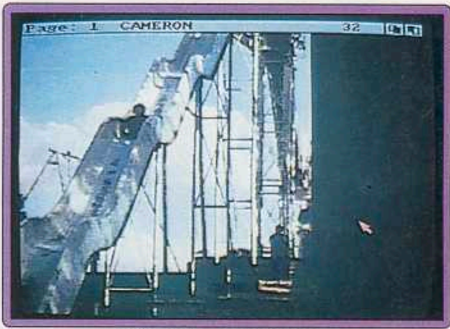
sous la rubrique Création. Il offre quelques options supplémentaires par rapport à la version Amiga : dessin à main levée et surtout mode Texte assez riche. En contrepartie, certaines fonctions sont un peu moins pratiques. Le manuel, en français cette fois, est dû à la coopération d'Upgrade. Il est encore meilleur que celui de la version *Amiga*, ce qui est pourtant difficile (prix H).

HANDY SCANNER TYPE 6 COLOUR

Nous avons testé la version *Amiga* de ce scanner à main couleur de Cameron, le seul de ce dossier. Une version *PC* similaire, est aussi disponible. L'installation du scanner est très simple. L'interface se connecte sur le bus d'extension des *Amiga 500*, la présence d'un second connecteur en sortie permettant de ne pas monopoliser le port. Pour les *Amiga 2000* et *3000*, une petite carte est disponible, à insérer dans l'un des slots disponibles. L'alimentation est fournie par l'*Amiga*, ce qui ne pose aucun problème, car l'ensemble consomme peu. Le seul réglage du scanner lui-même consiste en un petit sélecteur *normal-bright*, cette dernière position servant à éclaircir les images un peu trop sombres.
Le programme nécessite un *Amiga* doté d'un minimum d'un Mo de mémoire pour travailler. Une fois le logiciel de scanning chargé, il ne reste plus qu'à choisir le mode d'affichage avant de commencer. Vous disposez de tous les modes Couleur de l'*Amiga* (16 couleurs, 32 couleurs, EHB, soit 64 couleurs par utilisation de demi-teintes) et surtout HAM (4096 couleurs simultanées avec cependant petit conflit de proximité). En revanche, seule la basse résolution Pal (320 X 256 points) est autorisée. On peut encore choisir entre la palette standard ou optimisée (indispensable en mode HAM) et l'activation ou non de la modification automatique de la gamme des couleurs (utile dans le cas d'images très sombres). En fait, rien ne vous empêche de modifier ces options d'affichage après scanning, le buffer dédié à l'image scannée stockant, en fait, toutes les informations nécessaires. Le scanning lui-même s'effectue à bonne vitesse, du fait de la faible résolution adoptée (90 dpi). L'image apparaît en temps réel sur l'écran (en monochrome pour l'instant), ce qui permet de contrôler le bon déroulement des opérations. En revanche, il est dommage que le scanner ne soit pas doté d'une fenêtre de visualisation directe du document. Certes, les différents repères horizontaux et verticaux sur le boîtier facilitent le positionnement, mais un contrôle visuel est toujours préférable.

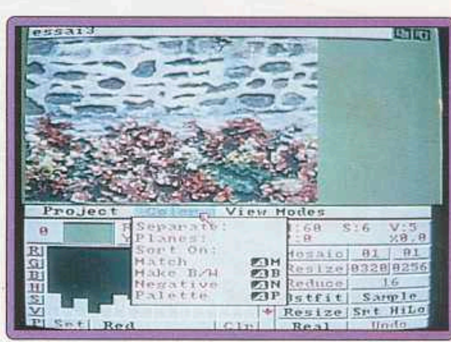
Les repères fixes ne remplacent pas le contrôle à vue

L'image scannée n'occupe que les 2/3 horizontaux de l'écran du fait de la faible largeur de la fenêtre de scanning (6,4 cm), et il faudra donc procéder en deux passes, avec quelques manipulations intermédiaires, pour obtenir une image plein format. Après un temps de traitement plus ou moins long (mais toujours raisonnable), fonction du mode d'affichage choisi, l'image couleur apparaît.
Les résultats sont particulièrement flatteurs, surtout en mode HAM. En dépit de la faible



Handy Scanner Color : effets d'« escalier » sur les diagonales.

résolution du scanner, on est impressionné par la qualité du travail. Les plus fines nuances de couleurs sont parfaitement reproduites (regardez l'image du parterre de fleurs). La résolution réduite n'apparaît que pour des lignes géométriques diagonales où l'effet d'escalier n'est pas complètement estompé. Ces superbes résultats peuvent paraître étonnants au premier abord, étant donné la faible résolution mise en œuvre. Mais il faut savoir que l'œil humain est beaucoup plus sensible à la gamme de couleurs qu'à la résolution proprement dite. Ainsi une image en 320 × 256 en 4096 couleurs apparaîtra beaucoup plus « léchée » qu'une image en 800 × 600 en 16 couleurs. Le programme de scanning propose aussi quelques facilités : couper-coller et modifications de la palette. La sauvegarde des images (écran ou partie d'écran) s'effectue au format IFF, ce qui permet de les retravailler ensuite avec la totalité des logiciels de dessin sur *Amiga*.
L'appareil est livré avec *Deluxe Photolab*, un ensemble de logiciels dédiés au dessin et au retravail d'images digitalisées. Le logiciel de dessin *Paint* est assez complet. Il permet de travailler dans toutes les résolutions de l'*Amiga*, depuis la basse résolution jusqu'à la haute résolution entrelacée, en modes 16 ou 32 couleurs, EHB et HAM. Il dispose des principaux outils de dessin : dessin à main levée en trait plein ou pointillé, droites, courbes réglables un peu à la manière des courbes de Béziers (mais seul le point d'attache central est mobile), rectangles, cercles, ellipses remplies ou non et enfin formes libres fermées et polygones remplis. Les brosses sont capturées soit par le classique rectangle de délimitation,



Handy Scanner Colour : toutes les nuances.



Scanman 256 : une superbe image, même en Bitmap.

soit par tracé à main levée. Mais les manipulations de ces brosses sont un peu limitées : rotation et permutation.
Les options de remplissage sont assez complètes : remplissage par couleur unie, par dégradé de couleurs aux bornes réglables, avec paramétrage du sens du dégradé (mais pas de dégradé circulaire vrai) et de l'importance du fondu entre les zones ; et utilisation des brosses pour le remplissage avec possibilité de déformer la brosse pour qu'elle remplisse exactement le cadre voulu. Le spray est paramétrable en taille et en débit et peut pulvériser des motifs. La loupe est l'un des points forts du programme. Son amplitude est considérable et tous les outils de dessin restent utilisables. S'il ne peut concurrencer les grands « ténors » du dessin artistique sur *Amiga* (*Deluxe Paint III* et *Photon Paint II*), *Paint* offre cependant de bonnes possibilités de création. Le second utilitaire, *Posters*, est dédié à l'impression de posters de grande taille. La mise en oeuvre est assez facile et le résultat de bonne qualité mais l'utilisation reste anecdotique.
Le dernier programme, *Colors*, permet d'effectuer facilement des modifications de format d'image, tant en résolution qu'en nombre de couleurs et de retravailler finement les couleurs et la palette de votre image digitalisée.

Une image scannée, même très bonne, doit être travaillée

L'ensemble dispose de deux manuels : le premier, en français, ne traite que du logiciel de scanning proprement dit. Il est assez succinct mais reste suffisant. Le second, dédié à *Photolab*, est beaucoup plus riche et didactique, mais reste réservé à ceux qui maîtrisent au moins partiellement la langue de Shakespeare (prix J).

SCANMAN 256

Ce scanner de Logitech fonctionne sur compatible *PC*. La carte d'interface (modèle court) s'insère dans l'un des slots disponibles. Cependant, pour bénéficier de toutes les fonctions du programme, ce slot doit être un 16 bits.
Le scanner dispose des trois réglages habituels : résolution (de 100 à 400 dpi), luminosité et réglage de l'étendue de la gamme des gris (depuis les images au trait jusqu'aux images en 256 nuances de gris). La fenêtre de scanning est de bonne taille (10,5 cm) et la fenêtre de visualisation facilite le repérage sur le document.
L'installation sur disque dur ne pose aucun problème grâce au programme dédié. En revanche, une configuration lourde est quasi obligatoire pour tirer pleinement parti des capacités du programme. L'idéal est de disposer d'un *386* à bonne vitesse, d'une carte VGA, de 2 Mo de mémoire et d'un disque dur rapide. De plus, Windows 3 est indispensable, le programme ne pouvant tourner que sous cet environnement graphique, ce qui grève d'autant le budget. Le travail sur un *286* est encore possible, au prix toutefois d'une grande lenteur de réaction sous Windows, mais le lancement sur *PC XT* ne saurait être envisagé.
Le programme principal, *Ansel*, gère tout aussi bien le processus de scanning que le retravail ultérieur de l'image. Le scanning lui-même s'effectue très simplement en lançant l'option Numériser. L'image apparaît en temps réel sur l'écran, le disque dur effectuant simultanément les sauvegardes nécessaires. En 400 dpi, le balayage doit être d'une grande régularité et très lent. En cas de problème, le programme vous le signale d'ailleurs, mais une fois la digitalisation terminée, ce qui est un peu dommage. Une diode de contrôle de vitesse de scanning aurait été la bienvenue.
En contrepartie, les images obtenues sont d'une qualité tout simplement époustouflantes. La conjonction d'une haute résolution et d'une large gamme de gris, le tout bien mis à profit par le mode VGA, assure les plus fines nuances.
Dans tous les autres scanners monochromes de ce dossier, les images sont de bonne qualité, mais les points constitutifs sont bien visibles. Ici, on a vraiment l'impression de se trouver face à une photographie de grande qualité. Cette précision est telle que l'on peut zoomer à plusieurs reprises sans perte apparente de définition, révélant même des détails quasi invisibles sur l'image de départ ! L'une des raisons de cette qualité est le recours à des diodes de scanning rouges, plus lumineuses. En contrepartie, les images couleur seront moins bien rendues, avec perte de définition dans les zones rouges elles aussi. *Ansel* offre différentes facilités pour assembler une image complète à partir de plusieurs bandes scannées, pour obtenir ainsi une image de grande taille en haute définition. Le programme dispose aussi d'un certain nombre de fonctions de traitement d'image, pouvant agir sur l'image complète ou sur une fenêtre préalablement définie



Scanman 256 : le meilleur rendu...

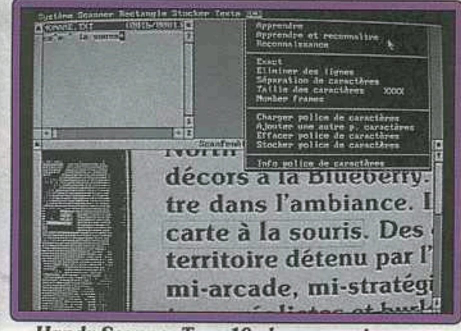


... des images monochromes.



Handy Scanner Type 10 : un rendu...

par le classique rectangle ou par capture à main levée. Ces traitements sont assez puissants (flou et son contraire, contraste ; éclaircir ou assombrir ; inverser pour obtenir une image en négatif ; égaliser pour une amélioration du contraste ; et seuillage : transformation d'une image en demi-teintes en un document au trait. Contrepartie de cette puissance, le temps de traitement requis est en général assez long. Il est encore possible de moduler le réglage de la luminosité et du contraste général de l'image ou de jouer sur la palette des gris.



Handy Scanner Type 10 : la reconnaissance n'est pas très performante.

Ansel dispose d'un certain nombre d'outils de dessin : pinceaux multiples, de taille et de forme diverses, droites, rectangles et courbes redéfinissables en temps réel. La loupe n'a pas de limite de puissance (un pixel peut occuper tout l'écran !) et toutes les fonctions restent accessibles dans ce mode. La sauvegarde des images s'effectue selon trois formats : TIFF et BMP pour les images classiques et PCX pour conserver toutes les données du scanning.
Les deux manuels, l'un pour le scanner lui-même et l'autre pour le programme *Ansel*, sont en français, complets et très didactiques (prix J).

HANDY SCANNER TYPE 10

Cet autre scanner de Cameron est disponible en version compatibles *PC*, *Atari ST* et *Amiga* mais nous n'avons pu tester que la première. La carte courte s'insère sur tout type de slot, 8 ou 16 bits. Le scanner offre les possibilités de réglage maintenant bien connues : luminosité, échelle des gris et résolution.
Pas de surprise non plus en ce qui concerne la large fenêtre de scanning (10,5 cm) et la présence d'une fenêtre de visualisation. Trois programmes sont livrés avec ce scanner : le programme de scanning proprement dit ; *Handy Painter*, un programme de dessin ; et *Handy Reader*, un soft qui permet la reconnaissance des caractères.
Le premier travaille en deux modes : Bande et Page. Le mode Bande permet de scanner votre image, celle-ci apparaissant au fur et à mesure sur l'écran ce qui facilite le contrôle de la bonne vitesse de balayage, mais là encore un contrôle par diode aurait été le bienvenu. Les résultats obtenus sont très corrects, un peu en deçà cependant des images obtenues avec les autres scanners, en ce qui concerne la représentation écran tout au moins. Le mode Page permet d'assembler très précisément plusieurs bandes pour constituer une image de grande taille. Le programme dispose, en outre, de quelques fonctions supplémentaires : inversion ou rotation de tout ou partie de l'image. La sauvegarde des images s'effectue au format PCX.
Le programme de dessin, *Handy Painter*, permet lui aussi de scanner des documents. Il offre, en plus, les principaux outils habituels : dessin à main levée avec un vaste choix de brosses diverses, droites à l'épaisseur paramétrable, courbes paramétrables en temps réel, rectangles et ellipses. Le spray, le zoom et les fonctions texte sont présentes. Les fonctions de bloc ouvrent la porte à un certain nombre de manipulations : inversion, rotation, image en miroir horizontal ou vertical, inclinaison.
Le dernier programme, *Handy Reader*, est plus anecdotique. Il se charge de convertir les images-texte scannées en code ASCII, directement utilisables dans un traitement de texte. Toutefois le taux de reconnaissance est assez faible, même après un apprentissage prolongé.
Le manuel, en français, souffre de deux défauts importants. Tout d'abord, il est assez brouillon et peu didactique. Mais, surtout, il ne correspond pas à la version logicielle, et oblige donc souvent à des essais et des extrapolations (prix I).

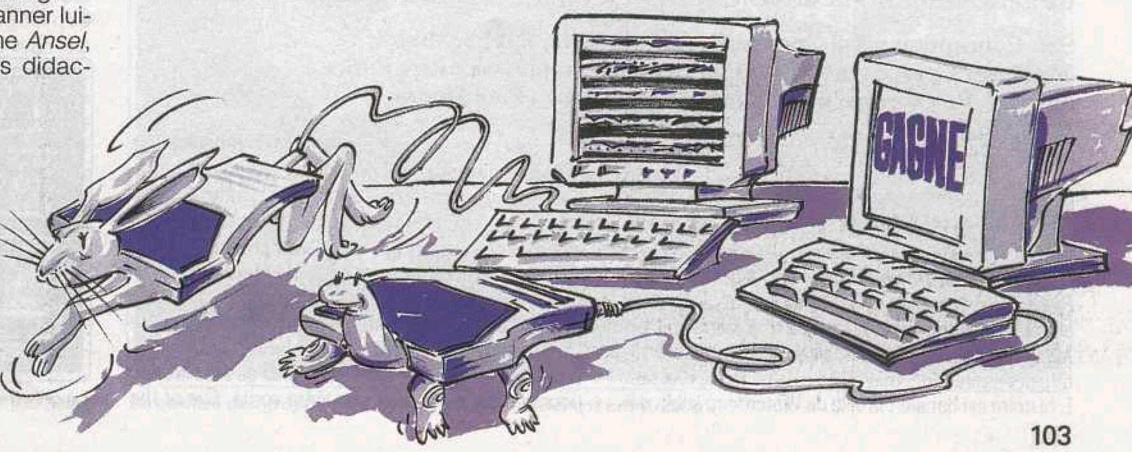


... correct, mais sans plus.

QUEL SCANNER POUR QUELLE MACHINE ?

Sur *Atari ST*, les deux scanners, Hand Scanner (Golden Image) et Handy Scanner Precision 400 (Print Technik), se tiennent dans un mouchoir de poche au niveau de leurs performances. Ma préférence ira cependant à Hand Scanner, pour un rendu écran un peu meilleur, un programme de dessin plus complet et surtout un manuel plus conséquent.
Sur *Amiga*, les deux scanners Hand Scanner de Golden Image et Handy Scanner Type 6 colour (Cameron) sont, en fait, complémentaires. Le scanner couleur de la firme Cameron fournit des résultats vraiment étonnants à l'écran, mais les images perdent beaucoup à l'impression. En revanche, le Hand Scanner comblera vos attentes pour la PAO.
Sur compatibles *PC*, le Scanman 256 de Logitech procure des résultats stupéfiants de qualité (les meilleurs de ce dossier et de loin en monochrome) mais il nécessite une configuration particulièrement lourde. Le scanner de Cameron s'avère ici un bon compromis pour celui qui ne dispose ou ne veut investir dans une configuration trop coûteuse.

Jacques Harbonn



Eye of the Beholder 

PC

Longue quête dans des égouts farcis de monstres repoussants,
Eye of the Beholder *est un clone de* Dungeon Master *avec, en plus,*
le savoir-faire des scénaristes de Dungeon & Dragons.
Cela donne un jeu de rôle complexe qui exige beaucoup d'astuce.

SSI. Conception : Phil Gorrow, Eydie Laramore, Paul S. Mudra, Joe Bostic ; programmation : Phil Gorrow ; graphisme : Rick Parks, Aaron E. Powell, Joseph B. Hewitt IV ; musique : Paul Mudra.

Il manquait à l'univers des *PC* un jeu de rôle en 3D comme *Dungeon Master* ou *Captive*. Cette lacune est maintenant comblée. Ce jeu s'appelle *Eye of the Beholder*, et c'est avec une impatience certaine que je l'ai installé sur mon disque dur. Après la série des *AD&D* de SSI (*Pool of Radiance, Curse of Azur Bonds*, etc.), nous pouvions nous attendre à une adaptation imparfaite de l'interface de *Dungeon Master* à cet univers. Il n'en est rien, et je peux vous dire dès maintenant que ce jeu est une totale réussite. L'histoire est banale : la ville de Waterdeep subit, depuis quelque temps, les attaques répétées de monstres divers venant des égouts. Toutes les tentatives pour y mettre fin se sont soldées par des échecs, et les seigneurs de la ville ont décidé de faire appel à quatre héros pour résoudre ce petit problème. Vous voici donc embarqué dans cette aventure !

Les choses commencent très mal puisque, dès votre entrée dans les souterrains, la grille se ferme derrière vous et le plafond s'écroule, vous interdisant tout retour en arrière. Il ne vous reste plus qu'à continuer pour essayer de trouver une autre sortie. *Eye of the Beholder* présente l'originalité d'offrir des quêtes secondaires. Vous rencontrez au cinquième niveau (je crois, mais il est assez difficile de repérer les étages) un groupe de nains fort malheureux : leur prince a été enlevé par des elfes noirs, et le roi est mortellement empoisonné. Vous pourrez, après bien des aventures, ramener le prince (qui restera finalement avec vous) et apporter au roi un contrepoison.

Votre but est de sortir, mais il faut aussi tuer l'esprit mauvais qui anime ces souterrains. Il s'agit en l'occurrence, vous l'aviez deviné, d'un *Beholder* (sorte d'œil géant volant, doté de pouvoirs magiques étendus : un classique d'*AD&D*). Vous rencontrerez dans



La création des personnages selon AD & D2.

J.TESSEYRE

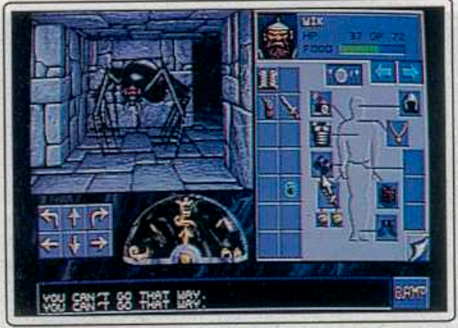
votre quête de très nombreux monstres : araignées géantes, elfes noirs, chiens des enfers, morts vivants divers... qui sont tous très bien dessinés.

Contrairement à *Dungeon Master*, vous n'êtes pas limité à quatre personnages mais à six. En plus des quatre héros que vous avez créés, vous pouvez en effet accueillir dans votre équipe deux personnages de rencontre, que vous contrôlez alors de la même manière. Les armes et armures sont multiples et souvent magiques, et vous trouvez baguettes et autres anneaux. La magie peut être employée par deux classes différentes : le mage et le prêtre. Le mage dispose d'un livre de sorts, où il doit recopier les scrolls qu'il ramasse pour pouvoir s'en servir par la suite. Le prêtre lui utilise un symbole religieux pour faire appel à son dieu. Le maniement de ces sorts est très simple : le personnage doit, en camp, apprendre les sorts auxquels il a droit (en fonction de son niveau), ce qui prend un certain nombre d'heures de sommeil. Il suffit, quand vous voulez en utiliser un, de faire un clic gauche sur le livre ou le symbole pour que les sorts mémorisés apparaissent.

Pour les spécialistes d'*AD&D*, les personnages peuvent monter jusqu'aux niveaux 10 à 12, en fonction de leur classe, et les « multiclassés » sont autorisés. La création de vos quatre personnages se déroule conformément à la deuxième édition des règles d'*AD&D* : vous choisissez le sexe, la race (humain,



La qualité des graphismes d'Eye of the Beholder est admirable.



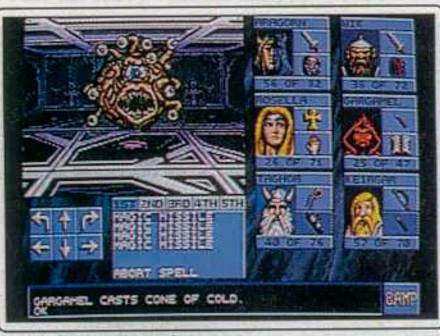
Une araignée très venimeuse.

elfe, demi-elfe, nain, gnome ou helfling), la (ou les) classe (paladin, guerrier, prêtre, magicien...), l'alignement (l'orientation morale) et l'apparence (différents visages vous sont proposés) de votre personnage. Le programme tire alors une série de caractéristiques que vous pouvez refuser ou modifier à volonté. L'aventure peut commencer.

Malgré quelques défauts de jeunesse qui seront sans doute réparés dans les épisodes ultérieurs (SSI nous a habitués à de multiples suites...), ce jeu est tout simplement fabuleux. Les graphismes sont absolument magnifiques (en VGA 256 couleurs), que ce soit pour les monstres, les personnages ou pour les murs des donjons. *Eye of the Beholder* nous propose, en plus, cinq types de souterrains différents : voilà qui nous change de *Dungeon Master* ! En revanche, la représentation en 3D ne prend qu'un tiers de l'écran, et seule l'utilisation des 256 couleurs du MCGA permet d'atteindre une telle qualité d'image. De plus, les graphismes en CGA sont hideux et en EGA à peine supportables... La configuration « idéale » correspond à un *286* ou *386* avec un écran VGA couleur, un disque dur et une souris.

L'interface d'*Eye of the Beholder* est pratiquement identique à celle de *DM*, avec quelques petites modifications (le bouton droit de la souris sert à frapper...). Vous ramassez les objets en les « prenant », vous les lancez et les voyez s'éloigner : c'est vraiment superbe. Le clavier peut aussi être utilisé, mais c'est nettement moins confortable. La petite taille de la vue 3D lui permet d'être présente en permanence, même avec l'inventaire des personnages, ce qui permet de chercher un objet tout en se déplaçant. L'animation des monstres est souvent impressionnante, et voir un gobelin sauter pour frapper à votre hauteur est du plus bel effet ! Les déplacements sont très rapides, bien plus rapides que dans *DM* ; en revanche, certaines animations de sorts « prennent la main », ce qui bloque le jeu quelques secondes. La musique, enfin, est belle mais limitée à l'introduction, le jeu lui-même n'étant agrémenté que de bruitages (très réussis si vous avez une carte sonore !).

L'aventure est complexe, et vous trouverez sur votre chemin pièges, trappes, téléporteurs et murs cachés en quantité, ainsi que de nombreuses astuces parfois très difficiles. Pour terminer, je ferai quelques réserves quant à la durée de vie de ce jeu : j'ai mis deux jours (soit une douzaine d'heures) à finir le scénario et à tuer le *beholder*. Il est, en effet, facile de brûler les étapes en tombant dans les trappes et en utilisant les téléporteurs. Cela permet d'arriver rapidement à la fin, et pour peu que vous soyez un vétéran de *DM* ou de *Chaos Strikes Back*, les derniers combats ne vous poseront aucune difficulté. J'ai, depuis, recommencé ce jeu deux fois (avec un immense plaisir), et à chaque fois j'ai pu découvrir de nouveaux endroits que je n'avais pas visités. Prenez votre temps, ce jeu en vaut la peine ! Jean-Loup Jovanovic



Le grand méchant !

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★ (carte sonore)
Prix : n.c.

Space Quest IV



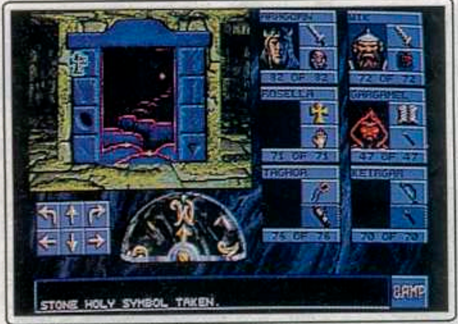
PC VGA/MCGA

Voyage à travers l'espace et le temps, ce quatrième épisode d'une saga à succès est graphiquement comparable à King Quest V. *Si le thème de l'histoire est très sophistiqué, on peut cependant regretter un déroulement trop linéaire du récit.*

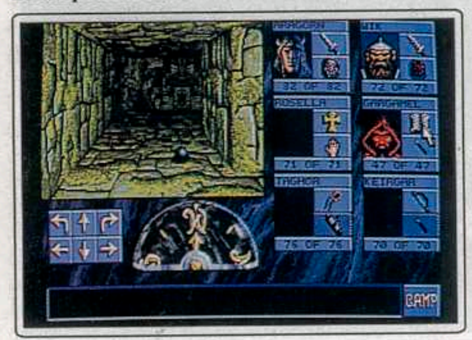
Sierra on Line. Programmation : Scott Murphy ; graphisme : Mark Crowe ; musique : Mark Seibert.

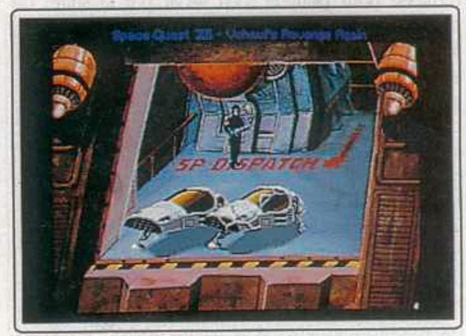
Ce quatrième épisode des aventures de Roger Wilco va nous permettre non seulement de voyager dans l'espace mais aussi dans le temps ! L'histoire commence dans un bar. Alors que vous racontez vos aventures à des extra-terrestres aux yeux globuleux, trois robots à la mine patibulaire vous somment de sortir « prendre l'air ». Là, ils vous montrent un hologramme de votre ennemi de toujours, Vohault, qui vous explique gentiment que vous l'avez assez gêné dans ses projets et qu'il est maintenant temps de payer – de mourir, quoi !

Les armes des robots se lèvent, ils vont faire feu... quand deux hommes armés interviennent, vous sauvent et, dans la foulée, vous font passer par une sorte de porte bleutée. Et devinez où vous vous retrouvez ? Sur Xenon, votre planète natale, que vous avez sauvé dans le premier épisode. Bizarre... Tout est en ruines... Et, tiens, je croyais être dans *Space Quest IV*, et me voilà dans *Space Quest XII*, épisode intitulé *Vohault's Revenge Again* ? Visitons un peu... Tiens, un passant. Bonjour monsieur, que vous avez de grands yeux ! Et que sont ces tiges de métal qui les maintiennent ouverts ? A ce moment, le « passant » se met à crier, un robot arrive et vous désintègre. Cela commence mal ! Après un chargement et une visite dans les égouts, vous apprenez le fin mot de l'histoire : les habitants de Xenon ont construit un ordinateur géant, destiné à leur rendre la vie plus facile. Malheureusement, un des chefs a eu l'idée saugrenue de lui donner une disquette des âges passés, intitulée *Leisure Suit Larry*... Vous devinez la suite ! « Vérolé » par ce programme « débile », l'ordinateur est devenu fou et a attaqué ses créateurs. L'innocent passant que vous avez rencontré est un des paisibles habitants de Xenon, quelque peu modifié pour servir de caméra itinérante à l'ordinateur. Les choses vont mal ! Et, bien entendu, vous êtes le seul à pouvoir sauver votre planète natale. Il ne s'agit en fait que de la première partie du jeu, cotée sur 69 points, mais je

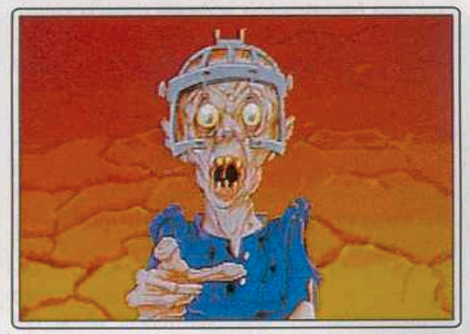


Le téléporteur du dernier niveau.


Vous pouvez diriger six personnages.



Un moyen de fuite ?



Un personnage bien sympathique...

suis bloqué par un code à 55, après être passé dans... *Space Quest X* (*Latex Babes of Estros*) ! L'interface de *Space Quest IV* reprend les améliorations que nous avions découvertes avec *King Quest V* : un affichage plein écran et un menu qui apparaît quand le curseur de la souris se trouve en haut de l'écran, curseur qui change de forme (et donc de fonction) à chaque clic droit de la souris. En plus des actions habituelles comme parler, agir sur... ou aller vers..., sont apparues deux icônes inédites : goûter et sentir. Vous imaginez bien que les choses agréables à manger ou à sentir sont rares ! Le contrôle de votre personnage est à la fois facile et plaisant, tout se contrôle à la souris et aucun texte n'est à taper.

Les graphismes ont suivi la même cure que ceux de *KQ V* : le MCGA 256 couleurs est parfaitement maîtrisé, les graphismes sont absolument superbes et l'ambiance « glauque » de *Space Quest XII* très bien rendue. Des travellings et des plans rapprochés font de ce programme une vraie superproduction cinématographique ! Les animations sont, elles aussi, très bonnes, et je trouve même que les déplacements du personnage sont plus fouillés que dans *KQ V*. La musique est l'une des plus réussies que j'aie entendue. Elle est tout d'abord très belle mais, surtout, elle accompagne presque parfaitement le jeu : dans le bar du début, vous avez droit à une ambiance digne de la *Guerre des étoiles* ; plus tard, sur Xenon, les sonorités deviennent plus discordantes et correspondent au cadre apocalyptique où vous évoluez. Contrairement à *KQ V*, qui nous offrait une multitude de musiques, nous avons droit ici à une véritable sonorisation digne d'un film !

L'humour est, comme toujours dans la saga des *Space Quest*, omniprésent, que ce soit dans le scénario, dans les différentes façons de mourir (essayez de passer la bouche d'égout avec le composé instable...) ou dans les dialogues. Le jeu est (toujours comme d'habitude) très linéaire, mais suffisamment logique pour nous permettre de progresser assez rapidement. Les astuces, qui étaient trop tirées par les cheveux dans *SQ II* et *III*, ont avec *SQ IV* retrouvé la simplicité du premier épisode de la série, pour notre plus grand plaisir. Cela n'empêche pas le jeu d'être parfois frustrant, avec des phrases du type : « c'est très joli par là, mais vous ne pouvez pas y aller, parce que c'est comme ça »... Certaines actions obligatoires manquent de logique. Après être ressorti des égouts, il faut aller en bas puis à gauche, toute autre direction entraînant la mort. Il n'est possible d'attraper le lapin mécanique qu'à un endroit bien précis...

Ces limitations m'amènent à penser que Sierra devrait améliorer ses jeux d'aventure, s'il veut pouvoir faire face à des softs comme *Eye of the Beholder*,



Le bar de la Guerre des étoiles.

presque aussi beaux et, à mon avis, bien plus intéressants. Mais ne boudons pas notre plaisir, *Space Quest IV* est un superbe jeu d'aventures spatiales, qui satisfera tous les amateurs des épisodes précédents... et les autres.

Pour finir, et à propos de l'évaluation des jeux, la qualité des programmes qui arrivent sur le marché (sur *PC* notamment) m'amène à réviser toutes mes notes. Je ne mets donc que 16 à *Space Quest IV*, que je trouve pourtant sensiblement supérieur à *King Quest V* (qui avait 18). Toutes mes notes tiendront dorénavant compte de cette « réactualisation ». Ne pensez pas que je suis trop sévère, je ne fais que juger en fonction des meilleurs jeux du moment.

Jean-Loup Jovanovic

Type : aventure
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★★★★
(carte sonore)
Prix : C

Betrayal ★

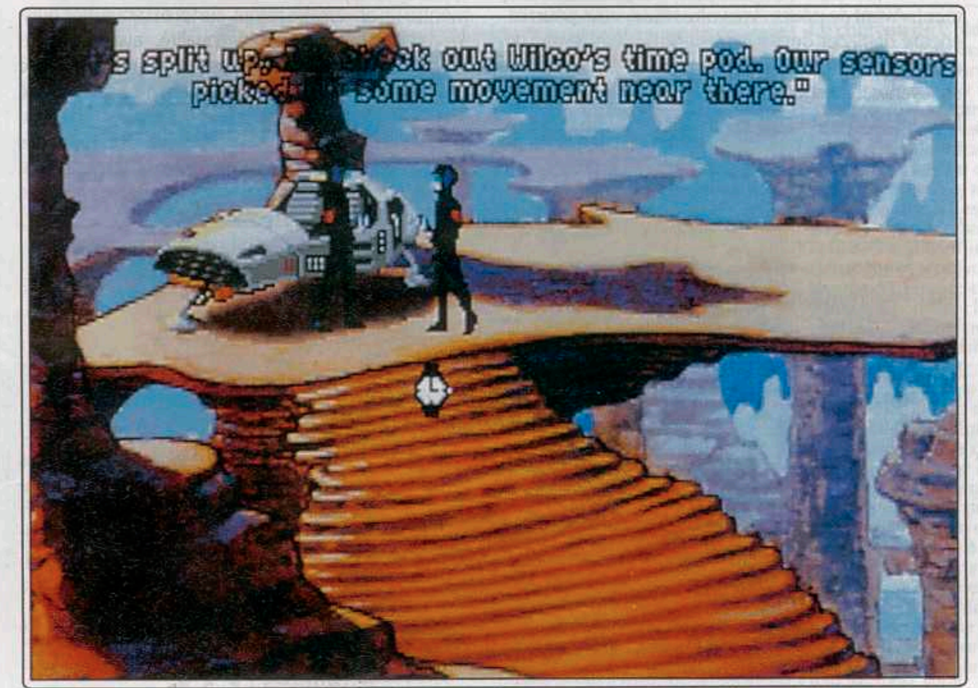
AMIGA

Etre sans foi ni loi est un facteur déterminant pour réussir en politique. Illustration parfaite de cet axiome, Betrayal *vous propose la prise du pouvoir dans un monde sans scrupule : la stratégie de la traîtrise !*

Rainbird. Programmation : Dave Harrison, Paul Hodgson, Martin Lyons ; graphisme : Ian Fairfield, Ron Ashley.

Si vous vous sentez une âme de justicier, défenseur de la veuve et de l'orphelin, passez votre chemin. Si, en revanche, vous êtes prêt à toutes les bassesses et aux manœuvres politiques les plus sournoises pour acquérir le pouvoir, *Betrayal* est fait pour vous !

Le thème est simple : le pouvoir est partagé entre deux hommes, le roi et l'évêque, chacun tenant une cour. Quatre seigneurs vont tenter, pour leur propre compte, d'accroître leur influence et, si possible, de



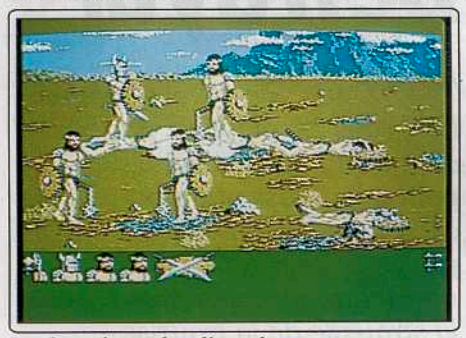
Ils vous suivront même dans Space Quest X !...



Votre armée personnelle.



La cour du roi et les conseillers des différentes factions.



La phase de combat d'arcade.

renverser les dirigeants en place. Le premier qui parvient à placer deux de ses hommes à la tête de la nation a gagné. Une tâche difficile.

Au début du jeu, un certain nombre d'options vous sont présentées, qui déterminent le nombre de joueurs, humains ou tenus par le programme, le contrôle automatique ou manuel des combats et le niveau de démarrage. Quatre niveaux de départ sont proposés, de chevalier (le moins riche) à duc (qui possède déjà beaucoup d'argent et de villes). En fait, il n'est pas évident du tout de commencer au niveau duc car vos adversaires, jaloux, s'empresseront de vous faire toutes les misères possibles. Le jeu est assez complexe et le scénario d'aide fourni, loin d'être inutile pour se familiariser avec le déroulement.

Vous devez d'abord vous rendre dans l'une des villes que vous possédez. La carte générale vous fournira une approximation des positions, mais il faudra faire le trajet vous-même et découvrir les bons passages. Au cours de votre périple, vous pourrez, éventuellement, trouver de l'argent ou des preuves contre vos adversaires (nous y reviendrons). Une fois dans la ville, et si la moisson le permet, vous pourrez lever des taxes. Réservez une partie de l'argent pour payer vos impôts au roi et à l'évêque, ce qui va se révéler capital, comme vous le verrez. La somme restante ira directement dans vos caisses.

Si vous avez trop saigné vos paysans et artisans, il ne leur restera pas assez d'argent pour subsister. Pour y pallier, deux solutions : diminuer le nombre d'hommes au village ou puiser dans vos ressources. Dans le premier cas, votre popularité risque d'en prendre un coup. Mais, comme tout bon dictateur qui se respecte, vous pourrez toujours recourir à la force pour maintenir votre pouvoir. Mettre quelques paysans au pilori aura tôt fait de calmer les esprits. Attention toutefois de ne pas aller trop loin, car le petit peuple finirait par se rebeller et refuser les taxes ou se livrer à vos concurrents.

Les conditions économiques varient assez vite, et vous devrez aussi adapter votre production (blé, poterie) en fonction de ce qui rapporte le plus sur le moment. Avant de poursuivre votre route, vous pourrez encore déplacer des hommes entre votre armée et ceux qui restent affectés à la garde du village et fixer un éventuel péage. Ne soyez pas trop gourmand pour ce péage. S'il est vraiment élevé, il faut que vos défenseurs soient puissants, car vos ennemis pourraient préférer l'attaquer que de payer la taxe. Quel que soit le péage fixé, je vous conseille de protéger correctement vos villages pour éviter qu'ils ne soient trop facilement conquis.

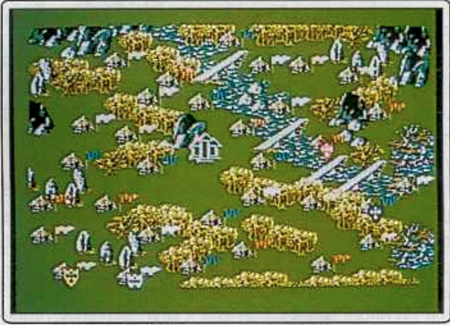
Pour étendre votre domination et augmenter vos revenus, vous serez amené à conquérir des villages ennemis. Choisissez-les en fonction de leurs revenus, de leur importance stratégique et, bien entendu, de leur défense. Ces combats sont soit entièrement gérés par le programme, soit gérés partiellement, votre seule tâche consistant alors à choisir les combattants, soit, enfin, se déroulent en un mini beat-them-all. Chaque type de combattant dispose de ses points forts et faibles et il faudra donc les apparier avec soin. Ainsi face à un troll, il faut immédiatement un autre troll pour le contrer, si vous en disposez bien sûr. Les porteurs de hache ou de fléau sont redoutables aussi mais les combattants au glaive risquent en revanche de ne pas faire le poids.

Si le combat tourne à votre avantage, tout va bien et vous pourrez alors piller le village ou l'inclure dans vos possessions. En revanche, si vous êtes battu, vous serez fait prisonnier et devrez payer la rançon ou tenter de vous échapper. Ces combats et cette visite des villages sont capitaux pour récupérer de l'argent, l'indispensable nerf de la guerre. Mais les actions à la cour sont tout aussi importantes.

Tous les ans, vous devrez payer votre tribut aux dirigeants pour maintenir vos courtisans en place. Si vous fournissez plus d'argent, il est possible que le roi ou l'évêque engage un courtisan supplémentaire de votre camp, si toutefois il reste de la place. S'il n'en reste pas, il faut donc en faire, soit en payant des assassins, soit en discréditant un de vos ennemis dans un procès. Mais il faut évidemment réunir des preuves auparavant. Vous en trouverez certaines sur la route, d'autres pourront être achetées au palais. Vous pourrez encore transformer un ou plusieurs de vos courtisans en espion, ce qui coûte moins cher à terme, mais risque aussi de créer des preuves contre vous. Au terme du procès, le roi ou l'évêque prend sa décision et mettra à mort purement et simplement un ou plusieurs courtisans du camp le plus fautif.

La présence de ces courtisans est capitale, car pour tenter de renverser un dirigeant, vous devrez avoir au moins six courtisans et la majorité absolue.

Betrayal est un jeu prenant, très complexe et qui demande un certain temps pour maîtriser correctement ses vastes possibilités. Le programme joue bien et se montre un adversaire retors, surtout si vous êtes puissant. La réalisation est de qualité, avec des graphismes variés, quelques superbes animations et de bons bruitages digitalisés. En revanche, l'ergonomie au joystick n'est que moyenne et on ne s'y habitue pas rapidement. *Betrayal* enchantera les passionnés de stratégie mais risque de rebuter les débutants (notice en français). Jacques Harbonn



La carte générale (version Atari ST).

Type : action/aventure
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : C

Version Atari ST

La version *ST* de *Betrayal* est identique à quelques détails près : le galop des chevaux est moins bien rendu et le manuel est en anglais (du moins dans la version dont nous disposions). Un wargame difficile et prenant. J.H.

Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : C

Bard's Tale III Thief of Fate

Jeu de rôle difficile, univers vaste et varié, des heures de quête !...

jeu de rôle : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
- : bruitages
C : prix

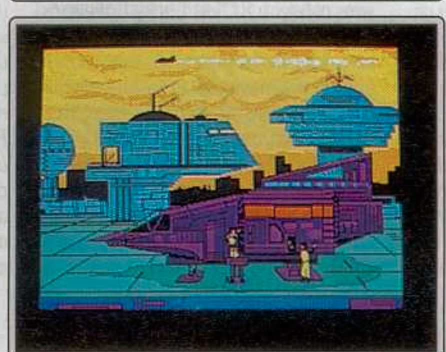


Les possesseurs d'Amiga peuvent enfin se plonger dans ce superbe jeu de rôle, troisième volet d'une série culte (version *PC* testée dans le n° 86 de *Tilt*). Le thème de l'aventure est le suivant : Tarjan, le dieu fou, est de retour, et seule votre équipe est à même de le contrecarrer. Pour réussir, vous devrez effectuer différentes quêtes qui vous conduiront dans sept dimensions. De nouvelles classes ont fait leur apparition : voleur, chronomacien et géomancien. Dans les donjons et autres labyrinthes, on dispose d'un auto-plan, quasi indispensable, vu la complexité des souterrains. Les montres sont variés et nombreux (trop ?), et l'univers beaucoup plus vaste que dans les épisodes précédents. La version *Amiga* dispose de graphismes excellents, aux animations convaincantes. En revanche, le jeu se déroule sans le moindre bruitage ni musique d'accompagnement, alors que c'est justement l'un des points forts de l'*Amiga* ! La souris est correctement gérée et l'ergonomie satisfaisante, bien loin toutefois d'un *Dungeon Master, Captive* et autre *Eye of the Beholder*. Un excellent jeu de rôle cependant, varié et difficile à souhait (disquette Electronic Arts, pour *Amiga*). Jacques Harbonn

Fugitif

Lancé à la poursuite d'un meurtrier, vous maniez votre *CPC* de façon très souple. A ne pas manquer...

aventure/icônes : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
- : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Très active dans le domaine de l'aventure sur *Amstrad CPC*, la société Lankhor développe avec *Fugitif* un nouveau style de jeu. Compte tenu des capacités de l'*Amstrad*, cette partie fait très bonne figure. Pour venger sa meilleure amie et sauver la Fondation de la fureur d'un dangereux meurtrier, Jack Bludfield, l'homme au cerveau greffé d'un ordinateur surpuissant, se lance dans une aventure où courage et réflexion seront ses meilleures armes. *Fugitif* offre au joueur des tableaux graphiques de grande classe. Il est rare que l'on trouve sur *CPC* des décors aussi complexes. Mais ce qui est encore plus original et plaisant, c'est le mode de contrôle de l'aventure. Dès que l'on manie le joystick, un vaste menu d'icônes remplace la fenêtre paysage. En piochant à la suite dans les icônes « verbe » ou « objet », le joueur peut mettre en place des actions complexes comme *« fouiller + poche + personnage »*. Puisque les objets découverts apparaissent, de même, sous forme de symbole, le maniement de l'aventure reste souple. Enfin, *Fugitif* offre un scénario très intéressant. A ne rater sous aucun prétexte (deux disquettes Lankhor pour *CPC*). Olivier Hautefeuille

Elvira

Atmosphère inquiétante pour cette aventure au pays des vampires. Un jeu très attachant.

aventure/rôle/action : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix

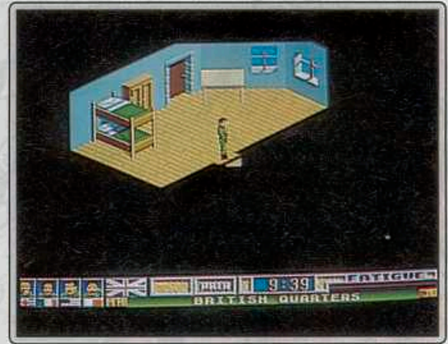


Elvira vous invite à pénétrer dans un monde inquiétant et mystérieux (*Tilt* n° 88). Le but de la quête est simple : découvrir un parchemin qui permettra à la plantureuse Elvira de chasser les forces du mal de son château. L'exploration vous livrera de très nombreux objets, mais à vous d'en découvrir l'usage. Les morts sont fréquentes, et toujours traitées de façon impressionnante. La création de potions est importante, mais loin d'être facile. Il faudra en effet dénicher le livre de sorts et l'apporter à Elvira, puis lui fournir les bons ingrédients. Ne faites pas d'erreur car la patience d'Elvira est limitée et sa colère dévastatrice. Vous devrez aussi combattre certains gardes, plus ou moins coriaces, dans un mini-jeu d'action. L'issue victorieuse améliorera d'autant vos caractéristiques. La réalisation est aussi performante que sur *Amiga* avec des graphismes superbes et parfois complétés de bonnes animations et l'atmosphère est parfaitement rendue. L'ergonomie est excellente grâce au maniement très naturel à la souris. En revanche, l'ambiance sonore est moyenne (disquette Accolade, *Atari ST*). Jacques Harbonn

Escape From Colditz

Une pénible exploration dans un château-prison. L'évasion est assurée...

aventure/labyrinthe : type
13 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Le château de Colditz était une prison allemande dont la réputation d'inviolabilité valait celle du château d'If. Vous incarnez quatre prisonniers, un Français, un Anglais, un Américain et un Polonais, dont le but avoué est bien de réussir à s'en sortir. Pour cela, vous devrez explorer cette gigantesque demeure. Il est quasi indispensable de faire un plan pour ne pas se perdre dans ce dédale. Ici et là, vous trouverez des passe-partout et des clés qui vous permettront d'aller un peu plus loin. Les gardes patrouillent mais ne chercheront pas à vous capturer si vous ne faites rien de particulier à ce moment-là. La réalisation est d'un excellent niveau. La représentation des salles en 3D isométrique rend très bien l'impression de relief. La mise en image extrêmement variée empêche toute lassitude lors de l'exploration. L'animation est d'un bon niveau et le bruit des pas qui accompagne vos déplacements ajoute à l'ambiance. Toutefois, ce jeu risque de laisser un peu sur leur faim les amateurs d'aventures classiques. En revanche, les mordus d'exploration trouveront ici un labyrinthe à leur mesure. Un bon jeu assez difficile (disquette Digital Magic Software, pour *Amiga*). Jacques Harbonn

Le crime ne paie pas

Assez lent à la détente, ce logiciel n'égale pas la rapidité des truands que vous poursuivez...

aventure/action : type
11 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Titus nous propose un jeu d'aventure mêlé d'action. Le choix de l'équipe va déterminer la ville dans laquelle vous évoluez. Votre mission n'est pas très facile. Les dirigeants de cette cité sont achetés par le syndicat du crime et vous devrez réunir des preuves suffisantes pour les contrecarrer. Il vous faudra donc explorer les maisons. La plupart contiennent des objets utiles : munitions supplémentaires, clés, documents compromettants, etc. Dans certains cas, vous pourrez parler avec les personnages de rencontre. Tentez de les intimider ou de les amadouer pour leur soutirer des renseignements. Dans les rues et à certaines fenêtres, les truands vous attendent, prêts à vous ajuster dans leur ligne de mire. A vous d'être le plus rapide. La réalisation est inégale. Les graphismes sont variés et, certains, assez jolis. En revanche, l'animation est lente et un peu saccadée. Dans les phases d'action, la grande variété de directions de tir est un « plus » certain mais la lenteur de réaction gâche une partie du jeu. Dans les phases d'exploration, l'ergonomie des choix d'action au joystick est correcte mais la souris aurait été plus pratique. Un jeu moyen (disquette Titus, pour *Atari ST*). Jacques Harbonn

Space Quest III

Message in a bottle

Le message prend de la bouteille : deux solutions complètes dans ce numéro, *Space Quest III* et *Loom*. Quant à vos SOS, ils ne sont pas lancés en vain ; retrouvez les trucs et astuces page 115.

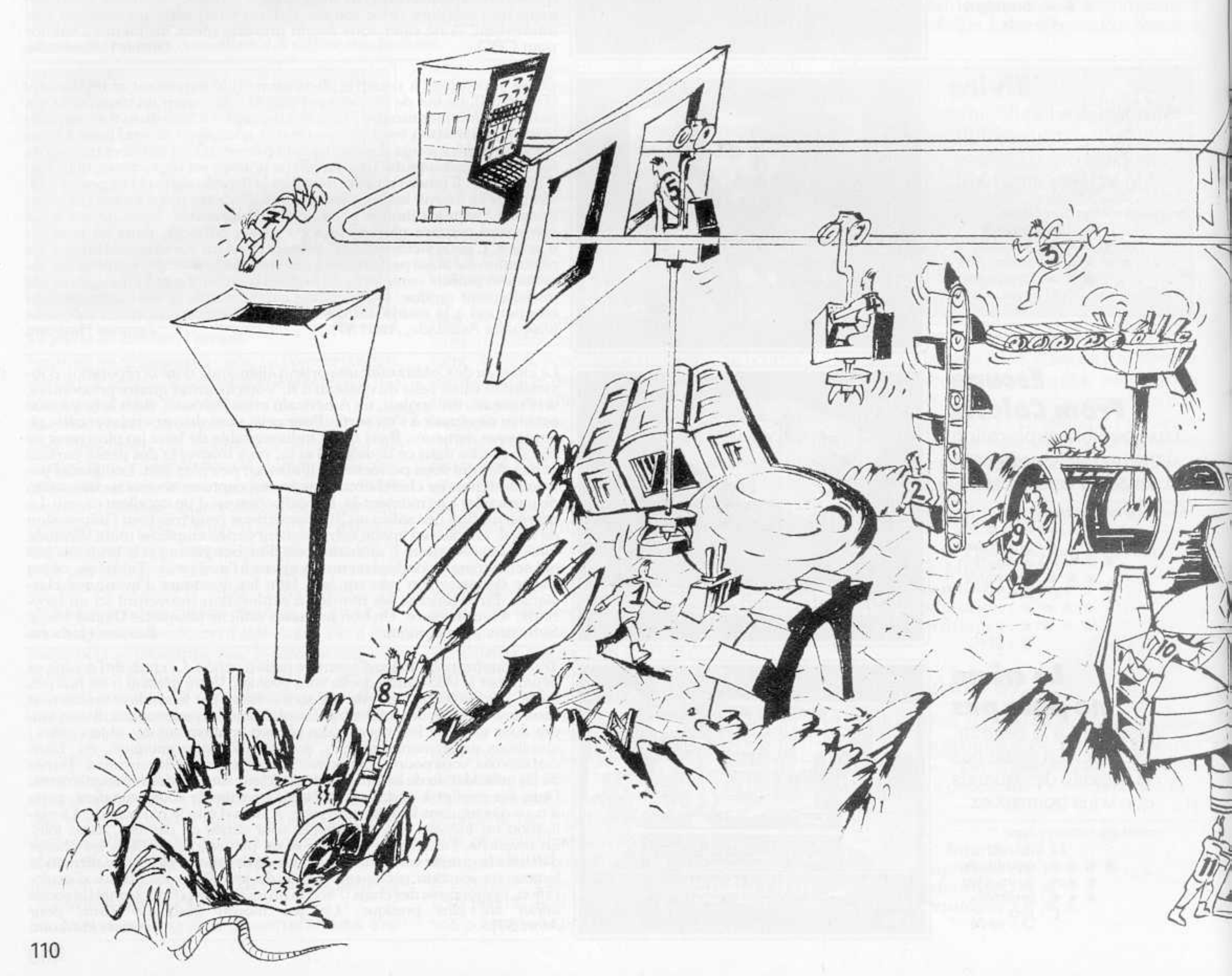
Il s'était écrasé dans *Space Quest II*... Il repart à l'assaut dans *Space Quest III* ! Patrick François, l'un de nos plus anciens lecteurs et Sam, un redoutable aventurier, sont venus à bout de la grande saga de la Guerre des étoiles tome III, signée Sierra. Sous les traits de Roger Wilco, ces deux combattants de l'impossible vous communiquent ici toutes les ficelles et astuces d'une épopée qui mêle aventure et arcade.

Roger Wilco, balayeur de l'espace

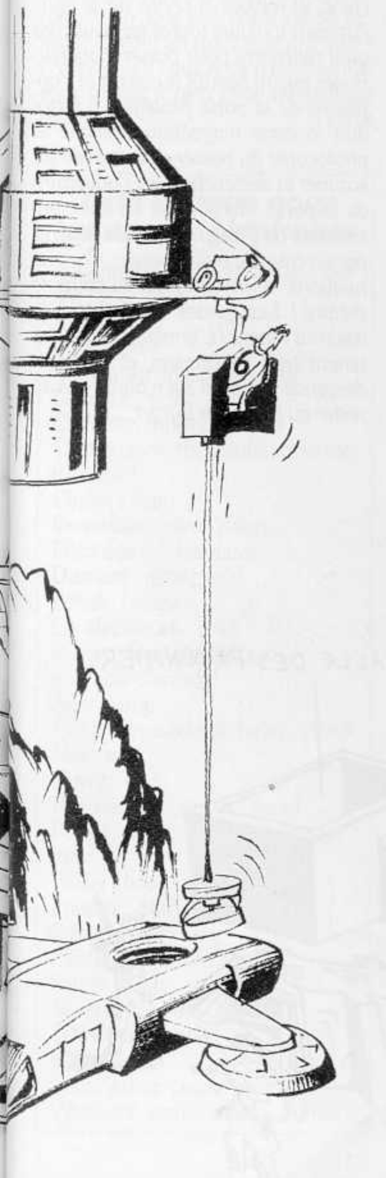
Après avoir détruit la base de l'infâme Vohaul, Roger Wilco errait dans la galaxie. Il fut soudain happée par un gigantesque vaisseau « poubelle », dans les soutes duquel il s'écrasa et perdit connaissance. A son réveil, Roger était bien peu optimiste quant à son avenir. Mais, lorsqu'on est un héros, il faut savoir tenir et lutter... Pour cette nouvelle mission, Roger n'allait pas tarder à prendre connaissance d'une machination plus diabolique que jamais...

Roger s'échappe de la décharge...

Qu'est-ce qu'un aventurier de l'espace sans vaisseau ? C'est Lucky Luke sans Jolly Jumper ! Votre première tâche sera donc de trouver et de remettre en état un engin spatial. Le complexe formé par cette vaste décharge intergalactique s'ordonne sur trois niveaux. Surplombant les caves pleines de rats, la plate-forme sur laquelle vous vous retrouvez en début d'aventure (1) est votre premier terrain d'exploration. Roger marche vers le sud, puis vers l'est pour découvrir un monte-charge qui soulève les gravats et déchets de la décharge. En se tenant face à l'appareil (2), il s'élève bientôt vers le niveau supérieur, pour découvrir une machinerie complexe. Avant de mourir broyé dans la soute à ordure, il se relève et saute de façon à atteindre le rail qui tourne tout autour de ce niveau (3). Il marche ensuite vers la gauche du rail pour découvrir un siège suspendu, siège muni d'un treuil (4). Il s'y assied et observe le tableau de commande. Bien vite, le maniement de cet outil devient une partie de plaisir. Les flèches servent à la direction et l'unique bouton du tableau de bord sert à descendre le treuil pour piocher, dans le niveau bas, des éléments intéressants. Puisqu'il a auparavant exploré ce niveau, il sait qu'un générateur se trouve près de son ancien vaisseau. Il suffit alors de manœuvrer le siège jusqu'au au point voulu pour attraper ce premier élément (5). Roger va maintenant

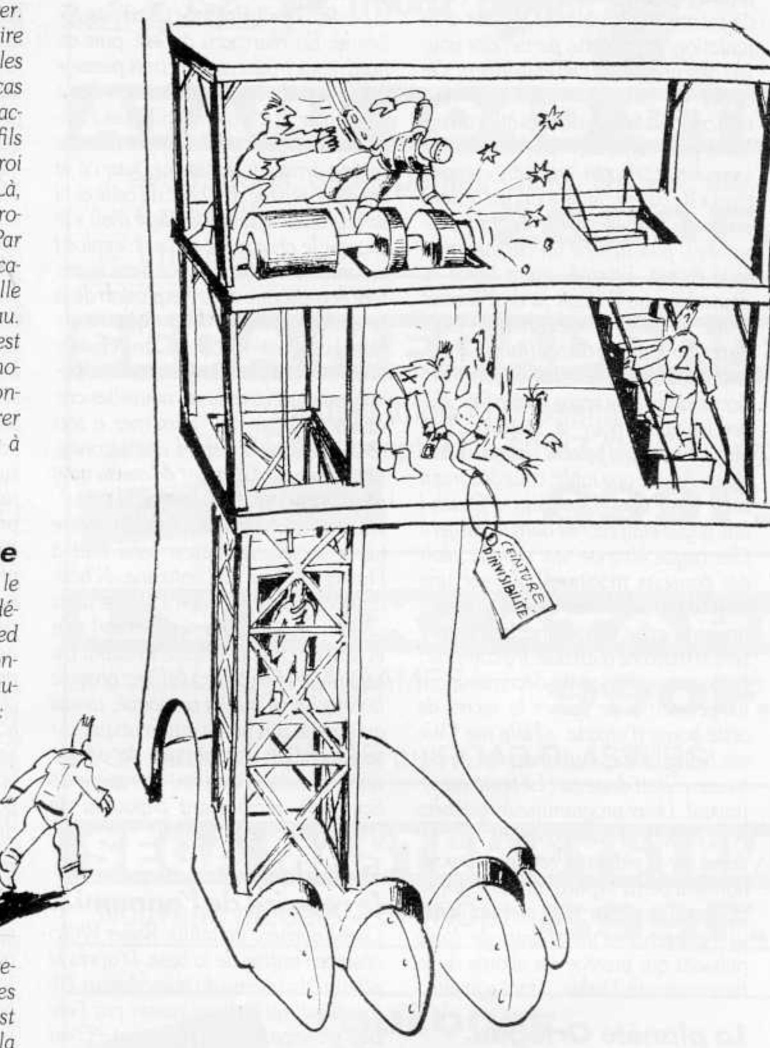


placer le générateur dans le vaisseau qu'il a repéré sur la droite du complexe. Juste après le virage que fait le rail, il actionne de nouveau de bouton et redescend le treuil, pour ainsi placer le moteur dans le bloc-machine du vaisseau (6). Voilà une bonne chose de faite. Il s'agit, dès lors, de redescendre au niveau bas de la base. Impossible bien sûr d'utiliser à nouveau le monte-charge qui ne fonctionne que dans le sens de la montée. C'est devant la salle de contrôle où travaille un androïde que se trouve une petite plate-forme. Roger s'y place bientôt, puis saute dans la soute à déchets (7), pour atterrir sur un tas d'ordures. Pouah ! Quelle puanteur... Malgré les rats qui pullulent par ici, il faudra observer le mur de gauche et trouver le réacteur sans lequel un vaisseau ne peut fonctionner. Au fond de cette cave se dresse une échelle. Roger y monte (8), puis empoche l'échelle, pour s'en servir par la suite. Voilà de nouveau l'ancien vaisseau, et plus loin un énorme tuyau dans lequel il faut s'engouffrer. Roger marche à pas lents. Sans faire trop de bruit, de peur de réveiller les rats qui guettent son passage. En cas d'attaque, retournez chercher le réacteur dans le trou. Il empoche des fils électriques qui dépassent de la paroi (9) et continue sa route vers l'est. Là, un vieux débris en forme de tête de robot repose, menaçant, sur le sol. Par son oeil, Roger s'introduit dans une cavité (10) pour enfin atteindre la salle basse où se trouve son futur vaisseau. Le générateur placé tout à l'heure est bien en place dans la chambre des moteurs. Il suffira à notre héros de monter sur le toit du vaisseau et d'entrer dans la cabine (11). Roger est prêt à fuir, en route pour l'aventure ...



Remise en état du vaisseau et pilotage

Dans la cabine, Roger met en place le réacteur et les fils coupés dans la décharge, ainsi que le réacteur. Il s'assied ensuite au poste de pilotage, et contemple le tableau de bord. Vous n'aurez aucun mal à piloter ce vaisseau : il suffit de lancer les moteurs pour décoller, voler ou atterrir. Le scan de l'option, set course, vous permettra d'atteindre, en vitesse lumière, les divers points de l'univers que développe cette aventure. Pour l'instant, Roger doit encore sortir du vaisseau-décharge. Après avoir décollé, il se retrouve vite bloqué contre l'une des parois de cette base. La solution est simple : tir de missile suffit, la route et libre !



Premier voyage, premier combat

Roger observe l'écran radar. Comme première destination, il choisit la planète Phleebuth où il va faire quelques achats. Après le vol en hyper-espace et l'atterrissage quasi automatique de son vaisseau, le héros se retrouve sur cette nouvelle planète, planète qui pullule d'ailleurs de scorpions (il suffit de changer d'écran dès que l'un d'entre eux apparaît pour qu'il disparaisse...). Au loin, un robot monstrueux n'a d'autre prétention que d'abriter le magasin de World O' Wonders. On y trouve de tout, et notamment un chapeau à tête de poulet, une combinaison qui protège contre les trop grandes chaleurs et un petit masque. Pour obtenir quelques buckazoïdes, la monnaie du pays, Roger va vendre ce qu'il a en sa possession. Le diamant devra être monnayé à 400 buckazoïdes minimum, de quoi acheter tout les objets et conserver en poche quelques pièces. Au sortir du magasin, prenez garde ! L'un des ennemis jurés de Roger est là, qui vous attend, et sa ceinture d'invisibilité le rend encore plus dangereux. Le sinistre Terminator s'est emparé de vous. Mais il vous laisse une dernière chance et vous relâche. Attention toutefois qu'il ne se saisisse pas de vous à nouveau. Pour cela, il faut courir au plus vite sur la droite du bâtiment, et emprunter à toute allure l'ascenseur qui vous attend à l'intérieur (1). Dans cette nouvelle salle des machines, Roger aperçoit un énorme générateur, surplombé de deux lourdes poulies. Alors qu'il monte à l'étage (2), il entend déjà les pas de Terminator qui s'est, bien sûr, lancé à sa poursuite. Le robot est puissant, mais vous pouvez le tuer ! Approchez-vous de la poulie de gauche et attendez l'ennemi. Lorsque celui-ci passe devant les engrenages massifs du mécanisme, Roger lance de toute ses forces la poulie sur l'adversaire (3). Terminator est frappé, il bascule et traverse les engrenages, broyé, il craque comme une noix ! Roger se reprend aussitôt. Il redescend au niveau inférieur et s'approche du cadavre. Génial, la ceinture d'invisibilité n'est pas détruite ! Elle vous sera d'une aide précieuse si vous parvenez jusqu'à la planète Pestulon !

Roger a les crocs, c'est un fana de micro !

De retour dans son vaisseau, notre héros se sent au mieux de sa forme. Pourtant, une petite douleur au creux de l'estomac lui rappelle qu'il n'a rien mangé depuis bien longtemps. Scannant l'écran de son radar, il aperçoit l'enseigne lumineuse du Monolith Burger, une taverne futuriste où l'on sert de délicieux (bof...) petits plats. Un coup d'hyper-espace, vous voilà dans la salle du restaurant, enfin tranquille puisqu'il ne se trouve ici aucun ennemi pour vous envoyer ad patres. Roger se dirige vers le bar. Il commande un menu de son choix et s'attable pour le déguster. Rassasié, il observe dans le

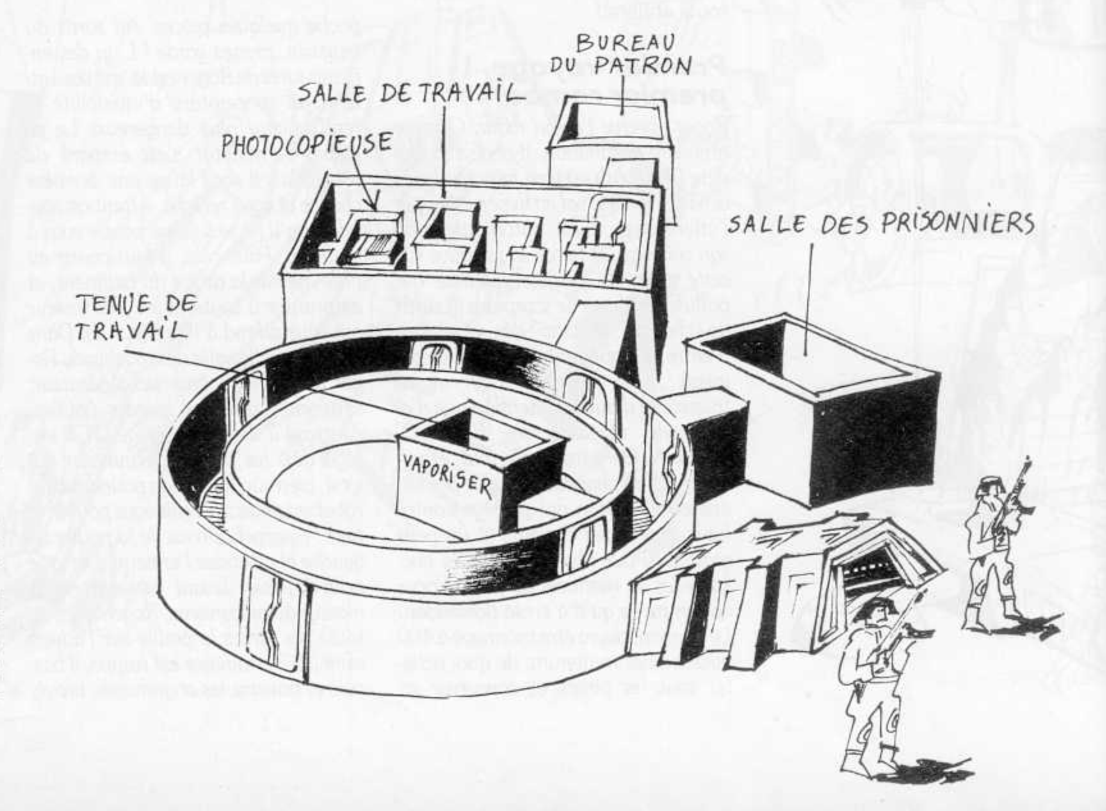
fond de la salle un jeu d'arcade. Fana de micro, impossible de résister à la tentation. Dans cette partie, des poulets descendent du ciel et viennent s'écraser au sol. Le joueur, s'il veut vaincre, doit faire battre les ailes du volatile pour effectuer un atterrissage sans heurt. Roger est un « arcade man » de valeur. Mais alors qu'il vient de remporter la partie, l'écran s'assombrit, puis affiche un curieux message crypté. Etonné, notre héros se doute bien qu'il s'agit là de l'énoncé d'une nouvelle mission mais... faute de comprendre ce texte étrange, il préfère retourner vers le bar et commander un deuxième repas. Cette fois, Roger va opter pour le Monolith Fun Meal, un plat qui semble vraiment délicieux. Assis à une table, vous dévorez à belle dent quand soudain... Outch ! une bague était cachée dans le burger ! Une bague étrange, qui semble avoir des pouvoirs magiques. Mu par une inspiration soudaine, Roger se lève à nouveau et se dirige une fois encore vers la machine d'arcade. Il a compris ! La bague est en fait un décrypteur qui lui permettra de percer le secret de cette borne d'arcade. « Help me ! We are being held... », un message de détresse, c'était donc ça ! Le texte est effrayant. Deux programmeurs célèbres vous appellent au secours. Ils sont retenus sur la planète Pestulon. Ils vous donnent peu d'explication sur la façon de les sauver, tout juste mentionnent-ils l'existence d'un champ de force puissant qui protège les abords de la base ennemie. Diable, il faut agir vite !

La planète Ortega...

La planète Ortega est apparue sur le radar de votre vaisseau, non loin de Pestulon. C'est un lieu idéal pour collecter plus d'information en ce qui concerne Pestulon et l'infâme Scunsoft qui en est le maître... Ortega est une planète où règne une atmosphère suffocante. Roger devra en conséquence revêtir la combinaison achetée au World O' Wonders avant de mettre le pied à terre. Dans un désert où cratères et crevasses tracent un chemin périlleux, Roger marche vers l'ouest, emprunte un fragile pont de pierre vers le sud pour repartir à l'est. Caché derrière des rochers, il observe bientôt des explorateurs en plein travail. Il ne faut plus bouger d'un pouce, et attendre que ces messieurs s'envolent vers d'autres contrées. Abandonnés sur le sol, divers éléments vous attendent alors. En observant le ciel grâce au télescope, Roger comprend bien vite l'origine du champ de force qui protège Pestulon. C'est sur Ortega, un peu plus loin à l'est, que se trouve le générateur de cette écran bouclier. Roger passe aussitôt à l'action. Il saisit des explosifs abandonnés là par les chercheurs et la tige d'une éolienne. En marchant à l'est, puis au nord, vous trouverez un étroit passage qui descend vers le générateur. Dans ce dernier, il n'y a âme qui vive. Heureusement pour vous ! Roger marche vers la droite du bâtiment, jusqu'à la dernière échelle. En haut de celle-ci, il se retrouve devant le cratère d'où s'échappe le champ de force. L'explosif est amorcé, Roger le lance dans le cratère et provoque ainsi l'explosion de la centrale. Hélas, voilà que s'enclenchent les réactions en chaîne. C'est toute la planète qui sursaute, frémit, ouvrant çà et là de nouvelles crevasses... Roger doit retourner à son vaisseau, et sans perdre une seconde. Mais malheur ! Le pont de pierre qu'il avait utilisé à l'aller s'est écroulé. Homme averti et plutôt malin, notre héros se félicite d'avoir saisi tout à l'heure la barre de l'éolienne. N'hésitant pas une seconde, il s'élance dans un saut à la perche fameux, et sort sain et sauf de cette périlleuse mission. Du cockpit de son vaisseau, Roger observe le cataclysme qu'il a provoqué, tandis qu'il règle son pilote automatique sur sa prochaine destination : la dangereuse planète Pestulon, le repère de Scumsoft, maintenant dépourvu de champ de force protecteur.

Pestulon, le repaire de l'ennemi...

Caché derrière un taillis, Roger Wilco observe l'entrée de la base. D'après le plan qu'il a obtenu du téléscripteur Tiltus, il sait qu'il devra passer par l'entrée principale. Mais comment ? C'est simple, la ceinture d'invisibilité dérobée au Terminator va trouver ici son utilité. Transparent comme l'eau des fontaines, vous passez sans encombre les deux premiers gardes de Pestulon, pour reprendre forme en bas de ces quelques marches, devant un bouton qui commande l'ouverture du sas. Plus loin, un couloir circulaire apparaît, qui dévoile toute une série de portes notifiées sur le plan. Première porte à gauche, Roger entre dans une pièce inoccupée. En fouillant la salle, il découvre une tenue d'homme d'entretien qu'il revêt afin de passer inaperçu. Dans la poche de cette combinaison, il saisit un vaporisateur. Cet appareil des plus modernes permet de vider les poubelles d'un simple jet. Utile pour la suite... La première porte que Roger rencontre sur la droite du couloir est protégée par un dispositif magnétique. Pour y pénétrer, il faut posséder une carte et surtout faire face au scanner qui observe votre visage. Roger pense : « un endroit aussi bien protégé ne peut être que la cellule des pauvres programmeurs prisonniers que je cherche. Mais où trouver la carte, et comment faire face au scanner ? » Ne sachant que faire, vous continuez votre recherche et ouvrez la deuxième porte qui se présente, toujours sur la droite du couloir. Vous voici en plein coeur de la base. Tous les sbires de l'ennemi travaillent sur leurs ordinateurs. Pour ne pas se faire repérer, Roger va alors jouer le rôle qui correspond à sa tenue. Pas un bureau devant lequel il ne passe sans qu'il vide la poubelle à l'aide de son vaporisateur. S'il manquait une seule poubelle, sûr que l'ennemi se douterait de la supercherie et capturerait l'intrus. Au gré de ses recherches, Roger découvre bientôt le bureau du patron, dont il vide bien sûr la poubelle. Plus loin, il débouche sur un hangar où, ô surprise !, se trouve son propre vaisseau, découvert par les agents de sécurité de Pestulon aux abords de la base. Frémissant à l'idée qu'il est maintenant bloqué ici, Roger fait marche arrière et repasse devant le bureau du big boss. Celui-ci est parti. Une rapide observation de la pièce vous permettra de découvrir une carte magnétique ! Idéale pour ouvrir la porte protégée du couloir, mais encore faudrait-il posséder le visage du patron, pour que le scanner n'y voit que du feu. Roger se souvient alors de sa traversée de la salle de contrôle. A l'ouest se trouvait en effet une photo du boss, et un peu plus loin, une photocopieuse... De retour dans la salle, notre héros décroche donc subrepticement le poster, le reproduit sur la machine, et replace la photo sur le mur. Aspirant toujours toutes les poubelles qu'il rencontre pour passer inaperçu, Roger rejoint bientôt le couloir et s'approche de la porte protégée. Il introduit la carte magnétique, plaque la photocopie du poster devant l'oeil du scanner et déclenche ainsi l'ouverture de la porte... Ils sont là, les deux prisonniers de l'infâme, bientôt délivrés par un coup de pulvérisateur. Congratulations, remerciements, et coup de théâtre ! Les gardes de l'adversaire vous ont repéré ! L'ennemi tient maintenant trois prisonniers, et Roger se demande vraiment s'il n'aurait pas dû rester au Monolith Burger...



Combat de robots et évasion

Le patron de Scumsoft est un joueur ! Plutôt que de vous tuer tout de suite, il préfère se mesurer à vous dans l'arène de la base. Aux commandes d'un gigantesque androïde, vous allez donc combattre l'adversaire, à coups de poing et de parades métalliques. L'issue du combat dépend bien sûr de votre habileté. Mais avec peu de mouvements et beaucoup de réflexes, le duel tournera vite à votre avantage. Frappé à mort, l'androïde du chef de Pestulon s'écroule bientôt, ouvrant un accès au hangar. Roger ne perd pas son sang-froid. Accompagné des deux programmeurs, il court vers son vaisseau et met plein gaz. Il sera bien sûr poursuivi par l'ennemi... Mais s'il sait manier les boucliers avant et arrière, il lui suffira de quelques salves pour décourager l'assaillant ! Perdu dans l'espace, errant à la recherche d'une terre d'asile, les trois compagnons atterriront-ils un jour sur notre globe terrestre, devant les studios de la Sierra ? C'est ce qu'il vous reste à découvrir si vous menez à bien cette dangereuse mission !

Tiltus

Petit lexique pour les non-anglophones

Actionner le treuil : *push claw, button*
Bague : *ring*
Barre : *pole*
Carte magnétique : *keycard*
Ceinture : *belt*
Chercher, fouiller : *search*
Combinaison thermique : *thermo-weave*
Copier : *copy*
Descendre : *climb down*
Détonateur : *detonator*
Diamant : *gem*
Echelle : *ladder*
Fils électriques : *wire*
Insérer pièce : *insert coin* (machine d'arcade)
Jeter : *drop*
Monter, escalader (échelle) : *climb*
Mur : *wall*
Ouvrir : *open*
Panneau de contrôle : *panel*
Porter (combinaison, ceinture) : *wear*
Poulie : *hook*
Pousser : *push*
Prendre : *get*
Réacteur : *reactor*
Sauter : *jump*
Se mettre debout : *stand*
Téléscope : *scope*
Utiliser : *use*
Vaporisateur : *vaporizer*
Vêtement, combinaison : *clothes*

Loom

Deuxième solution complète, le fabuleux *Loom* vous livre ici tous ses secrets. Il nous faut, avant de commencer, remercier très vivement les aventuriers suivants, qui nous ont aidé à donner en bon ordre les clefs de cette énigme. Merci donc à Alain Rosso, David Falliguerho, Alan the Sierra Exterminator, Nicolas Thomasson, The Fonz, Amigalf, Vanessa Ponthus, Tarzan PC, ainsi que quelques anonymes. Et maintenant, en route...

Bobbin et son dangereux héritage

Fils de Cygma, le jeune Bobbin est membre de la guilde des tisserands. Alors qu'il se promène en haut de la colline de l'île, et fait tomber la dernière feuille de l'arbre qui se détache sur le ciel étoilé, il débute cette aventure par une quête bien innocente. Ses pas le porteront tout naturellement vers le village qui se trouve en contrebas. Là, dans la première tente qu'il rencontre, il surprend vite une scène qui le plonge dans l'effroi. La femme fidèle qui lui servait de nourrice depuis maintenant dix-sept ans, la très vieille Hetchel, fait face à quelques-uns des sages de la guilde. Quelle faute a-t-elle commise ? Celle d'initier le jeune Bobbin... Toujours est-il qu'elle se retrouve bien vite transformée en œuf, puis en un petit cygne noir grâce à votre premier sortilège « ouvrir », manié grâce à la quenouille, le bâton magique des tisserands. Hetchel vous adresse la parole. Ses propos sont angoissants. L'empire de Loom, cette trame qui fût tissée et représente en fait tout le paysage d'un univers autrefois heureux, subit de plus en plus les assauts de l'ombre. Si les anciens soupçonnaient depuis toujours le jeune Bobbin d'être à l'origine de ce chaos, il faut bien se rendre à l'évidence. Ce jeune homme, vous-même, n'est en rien responsable. Il devra en revanche s'échapper de Loom, après avoir retrouvé ses frères cygnes.

L'apprentissage des premiers sortilèges

Bobbin va dès lors explorer l'île qui l'accueille pour ce début d'aventure. Dans la tente du teinturier, la plus à

droite du village, il découvre les ustensiles du maître. L'utilisation de la marmite lui enseigne le sort « teindre », qu'il essaye aussitôt sur les tissus qui traînent par terre. Sur la table, il empoche le livre d'Hetchel et renverse un flacon. C'est le sort « vider » qui entre ainsi en sa possession. Sortant de la hutte, Bobbin cherche à pénétrer dans une autre tente. Malheureusement, il y fait trop sombre pour y agir maintenant. Au nord-est du village, Bobbin visite ensuite la forêt. En s'approchant des ronces, il fait s'enfuir un lapin. L'animal attire tout de suite la chouette qui masquait une pierre tombale. Sur cette pierre, un curieux message parle de ciel qui s'ouvre et d'arbre mort qui s'écroule... Utile pour la suite ! Plus à droite, c'est en observant les quatre trous qui servent de nichoir aux chouettes de la contrée que notre héros découvrira le sort de « vision nocturne ». Grâce à ce charme, il pourra bien sûr retourner à la hutte obscure et découvrira une vieille roue. L'engin est assurément très ancien... Pourtant, son utilisation dévoile un nouveau sort celui de « tisser », celui en fait qui change l'or en paille. Hetchel conseillait à Bobbin de quitter l'île au plus vite, mais ce dernier ne sait pas vraiment comment. Au souvenir du message de la pierre tombale, il se rappelle pourtant du très vieil arbre qui se trouve tout en haut de la montagne. Ouvrir le ciel, c'est en fait déclencher la foudre et abattre le tronc. Ce dernier sera votre navire... Arrivé à l'embarcadère, Bobbin doit encore ouvrir le coquillage puis prendre la mer. C'est le réel début de sa grande aventure.

Une ville de clarté

Naviguant sur son tronc d'arbre, Bobbin se trouve face à une tornade. Il suffira, pour franchir cet obstacle, de faire joueur en sens inverse le sort que vous apprend l'ouragan lui-même, à savoir « allumer ». Plus à l'ouest encore, c'est bientôt la terre ferme et une plage de sable chaud. Notre héros, toujours muni de sa quenouille magique, s'enfonce dans les terres, au nord, vers la forêt. Bientôt, quatre hommes l'entourent. Ce sont en fait quatre membres de la puissante guilde des bergers, des personnages un peu trop fanfarons, et dont l'on ne tirera rien maintenant. En redescendant vers l'est, Bobbin découvre bientôt une importante cité. Ses salles s'enchevêtrent, comblées de cristaux, de tours aux formes géométriques. En écoutant les discussions, notre héros prend peu à peu conscience d'un sinistre projet. Mais ses doutes ne se confirmeront que plus tard... Par un labyrinthe d'escaliers et de couloirs, Bobbin atteint bientôt un cristal magique. Celui-ci va le téléporter devant la coupe. Il y apprend l'existence d'un dangereux dragon et d'un fabuleux trésor. En continuant sur la droite, il observe deux tombes, puis sur la gauche, atteint une tour au sommet de laquelle travaillent deux hommes. Bobbin pourrait bien sûr essayer de s'y rendre. Mais l'on aime pas trop les intrus ici, mieux vaut faire appel à sa mémoire pour trouver quelque sortilège adéquat. « Les bergers, se rappelle Bobbin, maniaient les sorts de l'apparition et de la transparence. Je peux donc les utiliser à mon tour et passer inaperçu... » Grâce au cristal de téléportation, vous atteignez très vite le haut de l'édifice. Si la conversation des deux hommes est enrichissante, la grande faux qui scintille sous vos yeux est utile elle aussi. Elle renferme en effet le sort « aiguiser ». Bobbin utilisera ensuite le cristal de gauche pour redescendre de l'autre côté, et atteindre ainsi la sphère, gardienne du sort du « feu ». De retour à l'entrée de la tour, vous vous dirigez maintenant vers la plage où vous vous trouviez il y a peu de temps. Il faut en effet reprendre le chemin de la forêt, mais plus puissant cette fois ! Les quatre bergers qui vous accueillent à nouveau sont toujours aussi farceurs. Mais cette fois, vous êtes en mesure de leur prouver votre appartenance à la très puissante guilde des tisserands. Le sortilège « feu » effrayera ces âmes simples et vous permettra d'aller jusqu'au pré sur votre gauche. Il arrive que l'on compte les moutons pour s'endormir... Ici, c'est un peu la même chose. Le sort du sommeil est bientôt dans votre quenouille, tandis que vous poursuivez la route, toujours vers la gauche. Dans une cabane, vous allez sans doute faire une charmante rencontre. Fleece Firmflanks, la belle enfant élue de la guilde des bergers aurait souhaité faire plus ample connaissance. Par malheur, son esprit est tout occupé par deux problèmes qui dévoilent un peu plus l'énigme de cette quête. D'une part, il y a ce dragon qui ne cesse de gober des moutons, parce que leur couleur blanche fait tache dans les vertes prairies. D'autre part, le clergé du royaume a commandé pas moins de 10 000 moutons à la guilde, assez pour nourrir une armée... Après avoir fait vos adieux à la belle, et collecté au passage le sort de guérison, il va falloir résoudre ces deux problèmes.

Dans le pré, Bobbin utilisera le sort « teindre » pour rendre les moutons aussi verts que l'herbe qu'ils broutent. C'est efficace, le dragon n'y voit que du feu. Mais comme il ne voit plus de mouton à se mettre sous la dent, c'est vous qu'il saisit... Etait-ce vraiment une bonne idée ?

Dans l'antre du cracheur de feu

Vaincre un dragon, ce n'est rien lorsque l'on est jeune magicien. Toutes les richesses accumulées par le monstre tentent bien l'un de vos sortilèges, appris au tout début de l'aventure. Bobbin change en un tour de quenouille toute l'or du dragon en autant de paille. Et, face à la colère du volatile cracheur de flammes, il met bien sûr le feu à toute la grotte. Le dragon s'enfuit, la queue fumante, tandis que votre personnage se lance, méfiant, dans l'exploration de la grotte, usant du sort de la « vision nocturne » pour se tracer un chemin. la route est longue, dangereuse, mais elle mène tout de même à une nappe d'eau. Devant celle-ci, Bobbin observe son reflet sur la surface limpide du liquide. C'est encore un nouveau sort qui entre ainsi dans l'univers de ses connaissances magiques. Pour retrouver la sortie de la grotte, il vous faudra la même patience qu'à l'aller. Bientôt, un pont de pierre géant (sort inverse de la tornade) vous invite à atteindre un nouvel univers, le pays où règne la guilde des forgerons.

Rusty, et le sinistre Mandible

Bobbin poursuit sa route, et se retrouve bientôt devant un homme endormi. Le sort « réveil » agit, bien sûr. Ce jeune homme est Rusty. Apprenti au château de la forge, il est ici pour collecter le bois qui alimentera le four de son maître. Après une brève mais chaleureuse discussion, l'adolescent s'endort à nouveau. Pour vous, il s'agit de pénétrer dans le château. Mais les forgerons se méfient des tisserands... Le seul moyen est de prendre l'apparence de Rusty, grâce au sort communiqué par le reflet, dans l'antre du dragon. La magie échangera l'allure des deux hommes. C'est un faux Rusty qui va pénétrer dans le château, et un faux Bobbin qui continue à dormir sur la pierre. A peine a-t-il atteint la salle où rugit le feu de la forge que Bobbin est assailli par le maître de Rusty. Cet homme, brutal et violent, voit en la quenouille que Bobbin porte à la main un peu de bois pour alimenter sa forge. Jetant le bâton magique au feu, il enferme Bobbin dans une cellule... Que deviendra votre héros sans le concours précieux de la vieille Hetchel ? Ce cygne volera à votre secours, sauvera la quenouille des flammes et vous la remettra.

Bobbin, redevenu lui-même, repart aussitôt en chasse. C'est dans la salle en contrebas qu'il va rencontrer le véritable ordonnateur de ce drame, le sinistre Mandible, maître du clergé. Cet homme avide de pouvoir compte bien monter une armée puissante. C'est lui qui réclamait plus avant 10 000 moutons à la secte des bergers, lui encore qui a commandé aux forgerons des épées en grand nombre. Bobbin sais qu'il doit agir. Son arme, c'est la provocation. Alors que discutent les trois personnages de cette scène, il utilise rapidement le sort « aiguiser » sur l'épée qui est en train d'être forgée, mais à l'envers. Etonné de tant de bravoure, Mandible se saisit de vous, et vous mène dans son royaume. Là encore, était-ce bien une bonne idée ?

Le clergé fait un pacte avec le diable...

Emprisonné par Mandible, Bobbin ne sait comment réagir. Face aux sarcasmes de l'homme d'église, il commet l'erreur d'utiliser le sort d'ouverture sur la grille de sa cage et ce, devant son ennemi. Mandible n'attendait que cela. Il se saisit de la quenouille et vous laisse sous la surveillance de Cob, le geôlier. L'ignoble Mandible dévoile à ce moment son véritable projet. Il veut ouvrir, grâce à la quenouille et au sort que vous lui avez dévoilé, une brèche dans l'empire des morts, afin de ramener dans votre univers toutes les forces du mal, et de monter ainsi une armée qu'il entend bien contrôler.

Ses agissements se retournent pourtant contre lui. Le maître de l'ombre, libéré des ténèbres éternelles, fera disparaître Mandible. Ce sera désormais votre véritable ennemi, celui qu'il faudra affronter jusqu'aux portes même du Loom. Bobbin a de son côté réussi à tromper la vigilance de Cob, tout simplement en s'approchant de la sphère qui se trouve dans la salle de la prison. Il lui faut maintenant remédier au mal commis par Mandible, et notamment refermer toutes les brèches ouvertes dans le Loom par le démon libéré.

Le rivage des merveilles

Bobbin évolue dans l'espace qui sépare le monde du chaos. Chacun des territoires de cette terre à déjà été visité par « la grande ombre », libérée par Mandible. Fort heureusement, vous possédez les sortilèges nécessaires pour guérir toutes les victimes, et surtout refermer toutes les blèches ouvertes dans le Loom. Mais plus loin, sur la gauche, c'est un tableau émouvant qui vous attend et va vous permettre de préciser l'aboutissement de votre quête. Suspendu entre terre et chaos, c'est au Rivage des merveilles que vous rencontrez enfin tous les membres de votre guilde, tous les cygnes qui, réunis ici, vous attendent pour prendre la fuite. Un cygne tout

particulièrement s'intéresse à votre destin. Il s'agit de votre mère, Cygma Threadbare. Elle vous révélera les manigance de la grande ombre, et son envol vers le grand métier à tisser, le Loom, celui qui donne accès à tous les pouvoir des tisserands. Impossible de laisser les forces du mal s'emparer d'une telle arme... Vous repartez à l'assaut !
De retour dans l'île ou vous débutiez il y a quelques jours cette fabuleuse aventure, vous retrouvez Hetchel et le Maître des ombres. Le combat qui s'en suivra fera appel aux sortilèges les plus puissants. Votre vieille amie va tout faire pour vous aider. Mais pour contrer le mal qui transforme tour à tour Hetchel en un cygne muet, puis en canard rôti, il faudra utiliser le Loom et y glaner à chaque fois les sorts inverses. Le contraire de « cuire » lui redonnera, par exemple, la vie. Enfin, Bobbin parviendra, dans un suprême effort, à détruire le Loom afin qu'il ne profite jamais au démon, et à se transformer en cygne pour fuir avec ses semblables vers un monde meilleur... Nous vous laissons admirer la superbe scène finale de cette grande aventure animée, en attendant la suite des aventures du jeune Bobbin !

... bottle

AMADEUS

Voici quelques petits trucs qui vous aideront je l'espère. Dans **Skweek I** et **II**, lorsque l'on glisse sur la glace, il suffit de mettre la pause pour changer sans encombre de direction. Simple, mais il fallait y penser !
Dans **Gunship** et pour tous ceux qui ne possèdent pas de configuration très puissante, voilà un petit truc. Après avoir armé votre Apache et appuyé sur « continue », frappez les touches 1, 2 et 3 (allumage des moteurs), la touche de temps accéléré, puis sept fois de suite sur F1 (dès l'apparition du message please wait loading).
Lorsque commence la mission, attendez quelques instants, puis frappez à nouveau sur les touches temps accéléré. Le jeu sera deux fois plus rapide ! A bientôt.

FLO ST

Pour Elija (Tilt n° 86), pour obtenir des vies infinies dans **Venus,** il te suffit de taper le code « Jupiter ». Voici aussi les codes qui te permettront de changer de tableau : mantids – cicadas – psyllids – pierids – satyrid – lycaenid – pyralid – noctuid.
Dans **Dungeon Master,** quels sont les quatre personnages qu'il est préférable de choisir en début de partie, et faut-il les réincarner ou les ressusciter ? Comment faire aussi pour qu'ils gagnent plus vite des wizard level, ninja level, etc. Enfin, a quoi sert l'amalgame magique ?
Je cherche des trucs pour **Leatherneck, Road Runner, Savage 1, 2** et **3, Beyond the Ice Palace, Pang** et **Silkworm,** le tout sur ST. Merci et à bientôt.

FANFAN

Quelques conseils et questions pour le grand jeu qu'est **Elvira.**
Après être allé au cachot, revenez chez le chef des gardes, tuez-le et prenez la feuille collée au mur. Cela vous dévoile une première clef.
Dans la salle d'en face, collectez quelques armes. Pour la deuxième clef, il faut tout d'abord se rendre dans la salle d'armes du château, et y prendre l'arbalète. Ensuite, faites le tour de toutes les chambres pour y fouiller les tiroirs et meubles. Empochez toutes les flèches trouvées. On s'entraînera ensuite dans le jardin, jusqu'à devenir un excellent tireur.
Après avoir récupéré les flèches, faites marche arrière et tournez à droite. L'homme lâchera son faucon sur vous. Mais plus rapide que l'éclair, deux flèches pourfendront l'animal. Vous aurez alors accès à la deuxième clef et à la plume.
Dans le château, pour tuer le vampire, il faut tout d'abord aller dans le jardin et trouver la cabane. Prenez-y la masse, les asticots et l'oignon. De retour dans le château, prenez une bûche dans le salon et le crucifix dans l'église.
Face au vampire, il suffira ensuite de montrer le crucifix, d'utiliser la bûche et la masse, pour récupérer enfin les cendres du buveur de sang.
En ce qui concerne la troisième clef, je sais qu'elle se trouve dans la salle des tortures (une porte isolée sur un grand mur, dans la prison du château). Prenez l'anneau en bas, à droite. Cela fera apparaître un squelette et... la clef ! Derniers conseils, n'utilisez pas trop les deux sorts donnés au départ du jeu, et ne visitez pas les souterrains sans avoir créé de nouveaux sortilèges.

Pour ma part, voila mes questions : Comment puis-je me débarrasser de la femme corpulente qui occupe la cuisine ? J'ai beau lui jeter le sel trouvé dans la salle de torture, rien n'y fait ! Comment faire fuir également le loup garou de la grange ? Enfin, comment tuer le monstre avec une pierre dans les souterrains du château, et comment utiliser le pistolet ? Merci d'avance à tous les aventuriers d'Elvira.

CHRISTOPHE I

Je possède une console Sega et rencontre des problèmes avec **Alex Kid.** *Après de très longues recherches, il m'est encore impossible de trouver le parchemin. je compte beaucoup sur votre aide, et vous remercie d'avance.*

GHOST

Applemaniacs, adieu ! Tout comme beaucoup d'entre vous, les PC m'attirent, et j'ai décidé de laisser tomber mon IIe pour la taille au-dessus (386). Mais j'ai voulu, avant de vous quitter, vous aider encore une dernière fois.

Lode Runner : *un bon jeu, mais essayez donc CTRL-Z, CTRL-G, CTRL-X, CTRL-Y, flèche droite et flèche gauche... Vous aurez des surprises !*

Skyfox : *faites donc CTRL-G à la base...*

Sorcellerie I : *si quelques-uns d'entre vous sont intéressés par la solution complète, qu'ils envoient le message à Ghost, par le biais de Tilt.*

Hard et Mac : *sur la page de présentation, tapez 10, 20 ou 30 pour débuter au niveau 1, 2 ou 3.*

Ultima IV : *mettez donc « 99 » des octets 34 à 5B, track 14, secteur 03. Jolie différence, non ? Le secteur 04 de la même track conserve les propriétés de chacun, un remède utile en cas d'empoisonnement.*

Adieu maintenant, mon corps s'éteint, mais mon esprit reste pour vous aider.

TILTUS

Pour David et tous les aventuriers, la solution complète **d'Ultima VI** *est parue dans le n° 88 de Tilt. Bon courage !*

ANONYME 1

Une petite fleur pour moi, please ! Dans **Cadaver,** *comment faire pour découvrir le code qui donne accès au dragon ? Je ne parviens pas non plus à me faire passer pour le roi. Merci.*

LES MORDUS DE L'AVENTURE

Pour **Secret Monkey,** *que faire sur le bateau, dans la deuxième partie ? Merci.*

DARKNESS

Pour Amigalf (Tilt n° 87) qui se bat dans **Prince of Persia,** *tu peux, sur PC et Amiga, utiliser shift-L pour passer des niveaux 1 à 4. Sur PC, il est de même possible de modifier les huit octets de PRINCE.SAV. Le premier correspond au nombre de minutes restantes, le cinquième au numéro de niveau et le septième au nombre de points de vie restants. La modification faite, shift-L lancera, durant le jeu, ces modifications. Pour Anonyme II (Tilt n° 87), pour obtenir des vies infinies pour* **Double Dragon II,** *remplace 83 2E A8 5D 01 par EB 03 A0 5D 01. Dans* **Sim City,** *pour WWX (Tilt n° 87), tu peux obtenir plus d'argent, sans entrer dans le code programme. Tape des shift et entre FIND en azerty. Pour Sonny Bond (Tilt n° 88), voilà le moyen d'obtenir la corde. Marie-toi, à l'église, avec la fille que tu dragues dans le disco. Ensuite, rejoins-la à l'hôtel (au 4e, la chambre avec un cœur). Une fois dans la chambre, allume la radio et note le numéro de téléphone qu'elle te donne. Il te faut alors ressortir, aller au shop et trouver un téléphone. Tape le numéro donnée par la charmante demoiselle, et demande du vin : wine, honneymoon room. De retour dans la chambre, offre du vin à la belle et couche-toi avec elle... Peu après, tu te retrouveras ligoté. Mais grâce au couteau que t'a donné, il y a peu, le clochard, tu te libères et empoches bien sûr la corde qui te servira plus tard.*

Pour Tristan the Spod Kingre, en plus du code du n° 88 de Tilt pour **After the War,** *tu peux aussi utiliser ALT M 1 ou ALT L 1 à la deuxième partie.*

Pour ma part, je cherche des solutions, complètes ou non, pour **Geisha** *et* **King Quest** *sur PC,* **Chaos Strikes Back** *sur* **Amiga.** *Merci aussi pour des pokes sur PC, pour* **Total Recall** *et* **Rick Dangerous II** *notamment.*

Merci à ceux qui répondront, et un grand bonjour à Mr. Bronwnstone, Sidu et Amidada. Hey les mecs, toujours plus de pokes pour PC... Merci !

FUN POOB

Pour ABC, dans **Maniac Mansion,** *pour vider la piscine, il faut faire entrer quelqu'un dedans (Jeff), par la grille cachée derrière le buisson de gauche. Il faut ensuite se mettre devant la valve et l'ouvrir. Attention, n'oublie pas de la refermer.*

Pour Nathalie, toujours dans Maniac Mansion, il faut remplir le bocal avec l'eau dans la piscine, le faire bouillir au micro-ondes, puis le donner à la plante carnivore. Cela la fera grandir, et tu pourras monter dessus. Sache également que le numéro du coffre-fort est visible grâce à la lunette qui se trouve dans le grenier. Il faut mettre deux fois un franc, puis l'actionner.

Pour Pitou, dans **Zak Mac,** *tu dois te rendre à Katmandou, donner le livre au garde et questionner le sage qui te dira comment utiliser le cristal bleu sur les animaux.*

A moi maintenant... Dans **Indy** *aventure, sur la route de Berlin, je me fais arrêter par un garde qui ne veut pas de mon laissez-passer. Comment faire, please ? Merci d'avance, je craque !*

NEGIKE

Dans **Z-out,** *pour obtenir de l'énergie infinie, il faut presser J et K pendant le jeu. Pour changer de niveau, appuyez sur J et sur un numéro de 1 à 6, ceci dès le début de l'action. Tchao.*

ZMACHINE

Sur ST, je cherche des astuces et cheat modes pour **Navy Moves, Rick Dangerous, Super Wonderboy, Fred** *et* **Robocop.** *Pour Super Wonderboy, quelqu'un aurait-il une méthode pour battre le mec en vert du quatrième niveau ? Merci.*

SHERLOCK HOLMES STE

Dans **Rainbow Island,** *comment tuer le vampire géant du troisième monde ? Un petit truc pour les passionnés de ce jeu, en sautant sur les arc-en-ciel quand les monstres sont en-dessous, on obtient plein de diamants. Dans* **Thargan,** *que faut-il faire dans le château fort ? J'ai le pendentif du dragon et le gemme du mage.*

Enfin, dans **Shadow of the Beast,** *comment ouvrir les deux coffres non loin du levier ? Merci à tous.*

LES SUPPOTS DE SATAN

Les Suppôts (zitoires) de Satan (au pire) viennent à votre secours sur CPC, pour des vies supplémentaires :

After Burner

```
10 MODE 1
20 PRINT « AFTER BURNER« : PRINT : PRINT : PRINT : PRINT« 1) AFTER BURNER version normale« : PRINT« 2)AFTER BURNER version 112 vies.
30 INPUT A$
40 IF A$=« 1 » THEN RUN « BURNER »
50 IF A$=« 2 » THEN RUN « BURNER1 »
0 GOTO 30
```

Tapez « 2 » et vous aurez 112 vies.

Ghosts'n' Goblins

```
10 MEMORY &1FFF : MODE 0 : BORDER 0
40 FOR t=0 TO 15 : INK t,0 : NEXT
60 FOR i=0 TO 15 : READ t : INK i,t : NEXT
70 LOAD « ! GOBELINS »
80 PRINT « £ » : BORDER 0,26 : CALL &BB06 : BORDER 0 : PRINT « £ »
90 MODE 1
95 INPUT « vies illimitées » ; a$ : a$=UPPER$(a$) : a$=LEFT$(a$,1) : IF a$=« O » OR a$=« Y » OR a$=« J » THEN POKE &509B,0 : POKE &509D,0 : a=5 : GOTO 120
100 LOCATE 8,9 : INPUT « Nombre de vies (1-255) : » ; a$
110 a=VAL(a$) : a=(a AND 255)
120 POKE 20648,a
130 PRINT : PRINT : PRINT a ; « vies« : FOR i=0 TO 2000 : NEXT
140 CALL 20648
150 DATA 26, 13, 0, 15, 24, 2, 14, 1, 3, 11, 10, 9, 18, 25
```

Remarque : dans la ligne 70, il faut remplacer !GOBELINS par !CODE ou !ELITE si le fichier GOBELINS n'existe pas sur votre disquette (cela dépend des versions).

Le signe noté £ à la ligne 80 est en fait le signe obtenu en appuyant en même temps sur G et CTRL.

Green Beret

```
05 REM GREEN BERET FONCTIONNE AVEC G1 ET G2
10 DATA 0, 13, 26, 20, 2, 12, 3, 1, 14, 3, 9, 0, 10, 11, 0, 0
20 DATA &21, &40, &41, &11, &00, &80, &01, &AC, &, &ED, &B0, &C3, &00, &40
30 BORDER 0 : MODE 0 : FOR I=0 TO 15 : READ A : INK I,A : NEXT
35 CLS : LOCATE 2,5 : PRINT « Voulez vous les »
36 LOCATE 3,7 : PRINT « vies infinies »
37 g$=UPPER$(INKEY$) : IF g$=« » THEN 37
38 IF g$=« O » THEN 300
40 FOR I=&7000 TO &700D : READ A : POKE I,A : NEXT
50 LOAD « ! G1 » : RUN « ! G2 »
300 RESTORE 310 : FOR i=&7000 TO &702B : READ A : POKE I,A : NEXT
310 DATA &21,&40, &41, &11, &00, &80, &01, &AC, &2B, &ED, &B0, &3E, &0032, &04, &25, &3E, &3E,&32, &05, &25, &3E, &06, &32, &06, &25, &3E, &C3, &32, &00, &40, &3E, &05, &32, &01, &40, &3E, &40, &32, &02, &40, &C3, &00, &40 320 GOTO 50
```

Tapez O et vous aurez des vies infinies...

Quant à nous, nous cherchons des vies infinies pour **Ghouls'n'Ghosts, Forgotten Worlds** *et* **Ikari Warrior.** *La solution complète de* **Zombi,** *toujours sur CPC, serait la bienvenue... Merci !*

JEROME

Je cherche des astuces et plans sur **Cyber Combat Police** *pour ma NEC. Merci d'avance.*

THE BLADE MASTER

Pour Droppy (Tilt n° 87) qui se bat dans les **Voyageurs du temps,** *tu pourras sortir de la prison si tu possèdes : le journal (acheté dans le distributeur du métro), la capsule de gaz (trouvée près du caisson où était emprisonnée Lo'Ann) et la clef (trouvée sous le tapis, en début de jeu). Retire la grille avec la clef, mets la capsule de gaz dans le conduit et utilise tout de suite le journal sur ce même conduit...*
Pour ma part, j'ai un grand nombre de questions à vous poser à propos d' **Elvira**. *Les voici : comment se débarrasser de la femme au hachoir, que faire avec le creuset, pour qu'il ne soit pas détruit par le feu, comment allumer le canon, où trouver la clef du puits, comment se servir de la lampe en paraffine ? Je n'arrive à rien non plus en ce qui concerne le charbon ardent de la cuisine (trop chaud), les pinces dans la salle des tortures (le bourreau me tue) et le sel qui ne me sert à rien. Enfin, si quelqu'un pouvait m'expliquer le maniement des sorts (ingrédients nécessaire pour tel ou tel sort), car ni la notice anglaise, ni le papier rouge ne m'est d'une grande utilité. Je sais que cela fait beaucoup de question, mais grâce à vos réponses, j'espère finir le jeu. Merci d'avance.*

ANONYME 2

Je cherche des pokes pour **Out Run, Mousse Trap, Predator** *et* **Test Drive.** *Merci à tous.*

FABRICE SOBCZAC

Pour Ali Ben Gator qui s'aventure dans **BAT,** *il te faut rencontrer Sloane à la salle de jeu, entre 13 h et 14 h. Pour la carte de XIFO, je lance l'appel à mon tour.*
Pour **Unreal,** *des vies infinies si l'on tape ORDILOGICUS pendant la présentation.*
Dans **Shadow of the Beast II,** *il faut taper Ten Pints au chef des pygmées. Je cherche quant à moi des vies infinies pour* **Beast II, Ninja Warriors, Baal, Platoon,** *des trucs pour* **Captive** *et* **Lemmings,** *du temps infini pour* **Prince of Persia**.

SARROUMANE

Pour Amiga Cool dans **Fire and Brimstone.** *Le premier passage secret se trouve dans le tableau où tu trouves la boule bleue. A cet endroit, il y a une sorte de porte bouchée dans le mur. Place-toi devant celle-ci, et appuie sur la gâchette en poussant vers le haut. Pour le reste, je pense que tu parles du puits du deuxième niveau... Dans ce cas, pour ressortir de la salle, passe par le deuxième puits en partant de la droite.*
Une dernière astuce, sportive cette fois. Dans **Kick Off II**, *j'ai trouvé un tir super puissant qui permet de marquer des buts du milieu de terrain. La ruse : quand vous courez, repartez en sens inverse en appuyant sur la gâchette... Toujours dans Kick Off II, peut-on jouer à deux contre l'ordinateur, sans pour autant contrôler toujours le même joueur ?*
Quel est le but du jeu **Satan** *lorsque l'on contrôle le mage ?*
Dans **Wings of Fury,** *comment détruire les bunkers ? Merci à tous.*

FRAPPADINGUE

Resté dans l'ombre pendant quelques mois, le célèbre Frappadingue resurgit, avec les codes des 50 premiers niveaux de **Light Corridor :**

01 : 0000	26 : 8215
02 : 5400	27 : 5116
03 : 0101	28 : 0117
04 : 3901	29 : 7017
05 : 2602	30 : 5518
06 : 9902	31 : 2819
07 : 4303	32 : 9919
08 : 9003	33 : 7320
09 : 6904	34 : 2521
10 : 3305	35 : 0622
11 : 9305	36 : 3722
12 : 3406	37 : 1223
13 : 0407	38 : 4523
14 : 6407	39 : 4124
15 : 2008	40 : 1825
16 : 7408	41 : 1926
17 : 4709	42 : 9726
18 : 3810	43 : 5927
19 : 0511	44 : 0528
20 : 6811	45 : 7328
21 : 3212	46 : 3929
22 : 0213	47 : 3030
23 : 8213	48 : 0531
24 : 5014	49 : 8431
25 : 1015	50 : 9932

MARION

Dans **Weird Dream,** *comment se débarrasser de la fille au ballon ? Merci*

LE DETECTIVE AMATEUR

Pour **Maupiti,** *voici quelques remarques. Utilisez les jumelles (cabine de Bruce) sur la statue du bassin, vers 4 ou 16 heures. Puis, à l'aide du miroir, vous recopierez, espace compris, les textes vus ici et, dans la grotte (sous le tapis, chambre de Maguy, clef dans la lampe de chevet). La superposition des deux messages, donne le vrai !*
Tchao

SUPERMAN

Je cherche désespérément à sortir vivant du couloir aux missiles de **Star Wars**... *Merci aussi pour vies infinies dans* **Running Man** (ST).

AMIGAFAN

Je cherche la solution complète de **Shadow of the Beast** *et des* cheat modes *pour* **Twinworld** *et* **Indy III.** *Qui me dira aussi comment passer le premier tableau de* **Captive.** *Un grand merci à tout ceux qui répondront.*

CRACK POWER

Aidez moi ! Je suis bloqué dans **Captive,** *à la planète Phoopel : le code de la niche 37069 est faux. Aidez-moi, par pitié, ou mon ST sera transformé en pâté pour chien ! Merci à tous, et plus spécialement à Beorn.*

LES LARIFLETTES

Salut à tous ! Dans **Uninvited,** *que faut-il faire dans le Maze, comment passer le groupe de zombi, peut-on tuer l'araignée géante, peut-on fabriquer la clef et comment ouvrir le magisterium ?*
Dans **Ultima V,** *où se trouve le* shard of cowardice *? Dans* **Crash Garett,** *comment passer Mongrel dans le puits ? Merci d'avance à tous... et vive les Bretons !*

JASON V

Malgré tous mes efforts et maintes recherches personnelles, impossible de sélectionner les feux grecs et les épidémies dans **Defender of the Crown !** *Merci à ceux qui m'aideront.*

THE BIG PS

Pour Santi the Hardest, dans **Larry II,** *une fois dans la crevasse, tape* put airstick in rejuvenator, light bag *et* throw rejuvenator. *Après cela, rentre dans l'ascenseur et admire la fin !*
Dans **Hero's Quest,** *il faut, pour avoir la fourrure, aller chez les meeps et, dès que l'on sort de son trou, taper* talk meeps, ask fur *et refaire* talk meeps, ask about spell *au passage, le tout pour avoir un sort en plus.*
Pour ma part, une bête dans la maison rose me pose des questions. Impossible de répondre à How do you seek here ? *et* what spell protect the town ? *Qui connaîtrait les réponses, en anglais please...*
Pour Amigamac, dans **Space Quest II** *cette fois, si tu es calé dans les souterrains, il te faut taper* put gem in mouth. *Comme tu le vois, tu te trouves sur une échelle que tu dois suivre jusqu'en bas. Maintenant, va à droite, tu arrives dans le deuxième place (un croisement). Rejoins, encore à droite, une autre échelle, descends-la jusqu'en bas, puis à droite vers une nouvelle échelle que tu descends aussi. A droite ensuite, tu arrives dans une caverne. Continue toujours sur la droite et passe les rapides. Quand tu seras devant la grosse pierre, tape* use wistle *et je te laisse le plaisir de découvrir la suite...*
Pour Estevens dans **Budokan,** *je te conseille de te battre au karaté (comme ça, tu gardes tes armes pour plus tard). Commence avec une savate, suivie de coups de pied au ventre, et ce jusqu'à ce que l'adversaire s'effondre.*
Pour ma part, j'aimerais savoir comment obtenir des vies ou armes infinies dans **Operation Wolf** (PC). *La solution complète de* King Quest V *serait la bienvenue.*
Dans **Conquest of Camelot,** *que faire ? Je suis sorti du château, mais le marchand (batelier) m'envoie au diable...*
Merci à tous, bonjour à toute l'équipe de Tilt, *à Jean et à Didier.*

SRCE

Pour Christopher (Tilt *n° 88), dans* **Operation Thunderbolt,** *il te faut remplacer :*
3028000E660E par 303C0240660E deux fois (énergie infinie).
5368000A317C0028 par 60024E71317C0028 deux fois (chargeurs infinis)
5368000C117C0006 par 60024E71117C0006 deux fois (roquettes infinies)
536800086606117C par 60024E716606117C deux fois (cartouches infinies)
Pour Anonyme II (Tilt *n° 88) qui se bat dans* **Double Dragon II,** *remplace 53390002CA66 par 60040002CA66 (joueur 1) et 53390002CA67 par 60040002CA67 (joueur 2).*
Pour Jeannot sur **Twinlord,** *remplace pour des vies infinies 6600008E par 6000008E.*
Dans **Fire and Forget II,** *quelques astuces du même genre... Remplacez :*
53790003D74A par 60040003D74A (fuel)
53790003D7A6 par 60040003D7A6 (missiles)
53790003D7A2 par 60040003D7A2 (kérozène)
53790003D7AC par 60040003D7AC (vies)
537900032294 par 600400032294 (crédits)
Pour ma part, je recherche désespérément des vies infinies pour **Xenon II.** *De plus, dans* **Captive,** *j'aimerais connaître les fonctions utilitaires de certains OPTIC et DEV-SCAPE :*
OPTIC IV : MAGMA SCAN
OPTIC VII : VISION CORRECTOR
OPTIC SUPER : VISOR
DEVSCAPE IV : GREASER
DEVSCAPE V : POWER-SAPPER
DEVSCAPE VI : FIXER
J'ajouterais que le Power-sapper est un piège à c... Il vide l'énergie du perso instantanément ! ? Merci à Beorn pour son astuce qui permet de passer au 14ᵉ niveau. Longue vie à tous !

FRED THREE

Pour Chuck, dans **Platoon,** *pour obtenir des vies infinies, tapes POKE &999, &3E.*
A moi maintenant, dans **King Quest IV** *cette fois, que faut-il faire sur l'île déserte ? Help me, je craque !*

CALL ME GOD

Dans **Treasure Island Dizzy,** *y aurait-il une âme charitable pour me fournir quelques renseignements sur ce super-be jeu ? Je voudrais savoir comment acheter du pétrole, à quoi sert le pogo stick et les pierres magiques, comment sauver une partie. Merci d'avance, et salut à tous les Tiltistes.*

SEBASTIEN

Bonjour, je m'appelle Sébastien, j'ai neuf ans et je voudrais savoir, dans **Tortue Ninja** *sur* Amiga 500, *comment franchir la porte surmontée d'un pied. Merci beaucoup.*

JEROME G.

Sur Atari ST, *je recherche une bidouille qui me permette, dans* **Player Manager** (Kick Off II) *de « bloquer » l'estimation manager, pour ne plus perdre de pourcentage. De l'argent infini serait aussi le bienvenu. Merci.*

PEM

A tous les cinglés du joystick NEC, comment vaincre, dans **Veigues** *sur* Coregrafx, *le satané robot du cinquième niveau. Merci d'avance.*

ANNICK R.

Dans **Cougar Force,** *après le combat au sol, nous n'arrivons pas à décoller. Serait-il possible à un aventurier de nous communiquer une astuce ou une manipulation spéciale ? Un grand merci par avance.*

TNT

qui me donnera un coup de pouce pour le début de **Manhunter II** *? Merci à tous et bon courage.*

MALIBU

Pour Nathalie qui lutte dans **Indy,** *si tu n'arrives pas à faire décoller le biplan, c'est très certainement parce que tu n'as pas tiré trois fois sur la pompe à huile (clique cinq fois en tout sur la pompe). Bon courage.*

CHRISTOPHE II

Dans **King Quest IV,** *où trouver la plume qui peut chatouiller la baleine ? J'ai cherché partout sur la plage, mais rien ! Help me.*
Dans **King Quest II,** *comment faire une sauvegarde sur ST lorsque l'on ne possède qu'un seul lecteur ? Merci à tous.*

BUCK ROGERS

Quelques aides pour **BAT**... *Pour Ali Ben Gator* (Tilt *n° 88), il te faudra vaincre Sloane au Bizzy Game (un niveau d'environ 25 est nécessaire). Pour Phantom of the ST* (Tilt *n° 87), Lydia apparaît la nuit dans les bordels de la ville. Pour entrer au Xifo Club, il suffit de posséder une carte de membre. Soit qu'elle se trouve à proximité de la boîte de nuit, soit en se la procurant par le troc. Connaître Sloane, c'est enfin le seul moyen de passer le garde des Drags.*
Pour ma part, je cherche un remède dans **Explora II.** *Il y a longtemps que j'ai passé le niveau du XIIIᵉ siècle, et que j'ai rendu une petite visite à Circee avec réussite, mais depuis, impossible de progresser. Offrir du vin au cyclope ? Il s'endort sans rien me donner. Rentrer chez Thyrésias, les choses finissent toujours très mal pour moi... Que faire ? Y a-t-il un aventurier pour répondre à ce tragique appel ? D'avance, je l'en remercie.*

THOMAS D.

Luttant depuis des lustres sur **Xenon II** (ST), *je suis toujours bloqué au niveau 4. Je lance un appel pour obtenir une bidouille (vies infinies par exemple) qui me permettrait d'aller plus loin. Merci d'avance.*

ALTHARN LE VALEUREUX

*Salut, manant. C'est Altharn le Valeureux qui te parle, de retour d'une quête fabuleuse, au pays d'***Ultima V** *sur PC. Peut-être qu'avec ces quelques paroles, j'éclairerais ta lanterne...*
Tout d'abord, tu peux aller au Lycaeum, au nord-ouest de l'île de Vérité, et contacter le mage qui se trouve au centre de la ville, dans l'observatoire. Il finira par te poser une question, après maintes paroles. Tape Return, puis le mot de passe de la résistance « DAWN ». Le mage te conseillera alors de visiter son ami Goeth à Jhelom, qui connaît une utilisation particulière des portes lunaires. mais connais-tu bien toutes les mantras ? Non, alors voilà...
Honesty → AHM
Valour → RA
Justice → BEH
Sacrifice → CAH
Honour → SUMM
Spirituality → OM
Humility → LUM
On m'a dit d'autre part que tu pourras trouver à Britain la mantra de la compassion, en t'adressant à Greyson. Profites-en pour y recruter Gwenno. Mais attention, un shadowlord s'y trouve parfois. Quoi, vous ne connaissez pas encore les noms de tous vos compagnons ? ! je possède heureusement un parchemin à ce sujet :
Iolo et Shamino, Dupre, Maxwell, Sentri, Johne, Gorn, Geoffrey, Toshi, Saduj et maintenant les femmes, avec Gwenno, Jaana, Julia, Katrina et Mariah.
Et n'oubliez pas de revenir à la hutte de Iolo en cour de jeu, vous pourriez rencontrer le cheval parlant de Iolo. Il est dans l'étable, cachée à droite du puits, dans le coin supérieur droit (il faut une clef).
A l'occasion, fouillez le tonneau, vous y trouverez une potion blanche. Un petit rappel sur l'utilisation des potions :
jaune : soins
blanche : sommeil
Noire : invisibilité dans les combats
Violette : transformation en souris (combats).
Pour les autres potions, je n'ai jamais su où les trouver...
Pour les parchemins, c'est facile. Lorsque tu auras défini leur signification, tu n'obtiendras que des sons incompréhensibles. Mais comme ils sont utiles pourtant ! Car n'importe qui peut les utiliser, sans aucun point de magie. Pour comprendre leur effet, il faut savoir que les sons représentent les initiales des syllabes magiques du Book of Lore. Par exemple, K X C ouvre le sort Kal Xen Corp.
Pour moi enfin, je me trouve actuellement dans le cercle de la Justice, et j'implore tous les aventuriers qui pourraient m'aider dans les donjons supérieurs à 8. Qui me dira aussi ce qu'est le HMS Cape Plan ?
Ah, tant que j'y pense, mon cousin Laurent le Mutant cherche des trucs et astuces pour **Badblood** *sur PC.*
Bonjour à Bilbo et à tous les autres, bon courage et merci.

RUNNING MAN

Sur **Arkanoïd II** *(PC), essayez T pendant la présentation et F9 pendant la partie...*
Pour ma part, dans **Back to the Futur II,** *je voudrais connaître l'utilité des carrés, et le moyen d'ajouter du temps de vie. De l'argent dans* **Xenon II,** *ça serait aussi super ! Merci et à bientôt.*

ANONYME 3

Impossible de débuter **Captive.** *Ayant atterri sur l'une des nombreuses planètes, je ne sais pas quoi faire. Une planète clignote... J'y suis allé, pour entrer par une porte et finir prisonnier. Aidez-moi, je craque !*

YANN

Sur **Rambo III,** *comment passer la porte électrifié. Merci d'avance !*

PHILIPPE

Dans **Captive** *sur Amiga 500, comment faire des achats chez les marchands ? Je possède trois mille pièces...*
Toute aide concernant **Elvira** *sera la bienvenue. A bientôt.*

DUTRON

Je cherche ce moyen de vaincre le niveau 3 de **Mutant Ninja.** *Pour* **USS John Young,** *qui connaît le numéro de code qui donne accès au satellite. Merci et à bientôt.*

DAMIAN

Cela fait un an que je me suis procuré **Bard's Tale III.** *J'en suis pleinement satisfait. J'ai assisté à la montée en puissance de mes personnages, jusqu'à avoir mon premier chronomancer, niveau 1. Je me suis donc dirigé tout naturellement vers la petite clairière, au sud de Skara Brae, pour me téléporter au monde de Arboria. Arrivé au point précis, j'ai utilisé le sort ARBO et, surprise, on m'a posé une question : Say the common alignement value of ... à laquelle je suis incapable de répondre. De plus, les trois variables changent à chaque fois.*

Actuellement, ce même chronomanceur est au 15e niveau. Mais il m'est toujours impossible de passer en Arboria. Vous comprendrez que je sois contraint de demander de l'aide pour trouver ce code, de même que ceux qui permettent de passer aux autres dimensions du jeu. Merci d'avance à tout ceux qui répondront à cet appel.

JERRY PC

Salut ! Pour sortir de l'île dans **King Quest IV,** *donne le poisson mort à l'oiseau et il laissera tomber le sifflet. Ramasse-le et siffle. Tu verras alors apparaître un dauphin. Monte dessus et il te conduira sur terre.*
Tchao !

ST KILLER JUNIOR

je cherche l'invulnérabilité dans **Rainbow Islands,** *ainsi que du temps illimité pour* **Super Hang On.**
Dans **Barbarian,** *comment battre le mec qui ne fait que dire « hahaha » et comment lancer les boules de feu ?*
J'aimerais bien connaître aussi des codes pour **After the War.** *Enfin, dans* **Operation Stealth,** *où se trouve le tendeur ?*
Merci à tous.

JEAN

Dans **Prince of Persia,** *comment accéder à la tour dans laquelle la princesse est enfermée ?*
Dans **Bard's Tale,** *je cherche la* **manger tower.** *Indiquez-moi s'il vous plaît le nombre d'étapes nécessaires, si c'est dans les égouts ou dans les catacombes, du square nord ou du square est.*
Un grand merci d'avance.

STAFF

dans **Bernuda Project,** *j'ai libéré tous les personnages, sauf celui qui est prisonnier des Indiens. Comment agir ? Merci.*

COBI PC

Dans **Bard's Tale III** *(PC), il est utile de joindre à l'équipe un adepte Daemon, car il remonte assez souvent les points de vie.*
Mais qui me dira comment sortir du tunnel, au deuxième étage de Skara Brae ? Merci d'avance.

PC FAN

Dans **Prince of Persia,** *au lieu de marquer Prince comme nom de code, tapez prince megahit. Ensuite, les touches suivantes agissent comme suit :*
shift W -> potion verte
shift T -> mega potion rouge
shift S -> un carré rouge
shift L -> changement de niveau
Touches U, H, J et N -> vision des alentours
Pour moi maintenant, comment désamorcer la bombe de l'hélico dans **Opération Stealth ?**
Dans **Budokkan,** *comment battre le guerrier au Bo du match N° 5 ? Je cherche aussi des vies infinies dans* **Operation Wolf,** *version PC bien entendu !*
Merci à tous.

COMMODORE 64

*Peut-on utiliser deux joueurs au championnat d'***Italy 90,** *et si oui, comment ?*
Comment ouvrir la porte électrique du niveau 1 de **Rambo III** *? Je cherche aussi des vies infinies sur* **Who Dares Win 2, Terra Cresta** *et* **Cybernoïd,** *le tout sur C64. Merci à tous.*

AMISTEPH 500

Pour **Sim City,** *voilà encore un truc pour obtenir de l'argent. Sauvegardez le jeu quand il ne vous reste plus que 9$. Vous en aurez ainsi 20 000 au chargement !*
Pour **Vigilante,** *inscrivez GREEN CRYSTAL (QWERTY) sur la tableau des scores.*
Pour **Drakkhen,** *lorsque l'on vous demande votre nom, tapez 31415927, puis SUPERVISOR, puis votre vrai nom. Vous aurez alors des caractéristiques puissantes.*
After the war, *le code du deuxième niveau est 101069.*
Pour moi maintenant, dans **Iron Lord,** *y a-t-il un moyen sûr de battre les neuf champions au bras de fer ?*
dans **Millenium 2.2,** *comment envoyer des Grazer dans les astéroïdes ?*
Merci d'avance.

ALF

Tout proche de la fin du grandiose **Maupiti Island,** *voici venu le temps des bénitiers. Les deux messages, celui des jumelles et celui de la grotte, vous donneront les indications suivantes : il faut mettre deux volumes d'eau dans le bénitier à cinq têtes de mort (B5) et dans celui à trois têtes de mort (B3), bénitiers respectivement posés à gauche et à droite de la fontaine. Pour effectuer cette manœuvre :*
- remplir le B5
- le vider dans B3 (option mettre)
- le vider dans B8
- vider le B3 (option tourner)
- remplir le B5
- le vider dans le B3
- poser B5 à gauche de la fontaine
- vider le B3
- vider le B8 dans B3
- poser B3 à droite de la fontaine
Chaque bénitier doit en fait contenir deux volumes d'eau (option Sonder). Il ne vous reste plus qu'à introduire le médaillon de Juste, préalablement « ouvert ».
Quelques questions me tracassent encore dans **Maupiti Island.** *Devant la maison de Juste, on a accès à un choix sur écran. Y aurait-il une autre destination, cabane ou cache ? Autre question, comment utiliser le Livre d'échecs ? Enfin, où et comment trouver le code qui ouvrira la boîte découverte dans la cache derrière l'aquarium, et son rapport avec les frères Wargas ?*
Bon courage à tous, moi je reprends une chope de café... La nuit va être longue à **Maupiti Island** *!*

SUPER KID

Chers Tilteurs et Tilteuses, j'aimerais avoir des tuyaux pour **Wonderboy, Shinobi, Black Belt** *et* **My Hero** *sur* **Sega Master System.**
Par contre, je peux vous aider pour **Golf World Class,** *sur PC. Appuyez sur R quand il faut introduire le nombre de joueurs : cela enclenche un mode d'entraînement au tir de loin. Les touches G et R pressées simultanément déclenchent l'entraînement au tirs rapprochés.*
Salut à tous.

NONO

Comment faire, dans **Indy,** *pour quitter l'aéroport d'Iskenderun ? Je n'ai pas assez d'argent pour les billets d'avion, et je n'arrive pas à faire décoller le biplan, même avec l'aide du manuel.*
Dans **Maupiti Island,** *impossible d'ouvrir la grille dans le puits... A quoi sert le clef qui est sous le lit, dans la chambre, première porte à droite chez Maguy ?*
Dans **Maniac Mansion,** *comment ouvrir le coffre qui se trouve dans la pièce au-dessus de la chambre d'Edna ? Qui me dira aussi le moyen d'atteindre le dessus de la trappe dans cette même chambre ? Et comment atteindre enfin le labo secret de Jeff ? Merci beaucoup et vive le Message !*

LOCKCHMISE

Voici encore quelques tuyaux pour Santi the Hardest et la fin de **Larry II,** *avant la descente dans la crevasse. Tu dois posséder la bouteille d'eau gazeuse (supermarché). Bien au centre de l'image, tu ouvres la bouteille de tonic, tu places le sac dans la bouteille et allume l'ensemble avec des allumettes (light airstick bag with matches). Jette ensuite le tout dans la crevasse et l'affaire est jouée.*
Pour Jordan ST et Nathalie maintenant, je n'apprécie pas la réponse de Nathalie... Inutile de massacrer ce pauvre écureuil à deux têtes, surtout avec le couteau de cuisine ! Il suffit de lui donner le sachet de cacahuètes reçu de l'hôtesse dans l'avion San Francisco–Seattle. C'est une solution quand même moins brutale. Salut à tous.

PHLECKS

Quelques questions concernant **Dungeon Master,** *au niveau 5 : Il y a deux portes dont je n'ai pas les clefs.*
A quoi servent les deux interrupteurs ?
A quoi les Baholders sont-ils sensibles ?
Peut-on fabriquer des bombes FUL et comment ?
Merci à tous les pros de ce grand jeu.

LE SUPER ASPIRATEUR DE L'ESPACE

Je cherche désespérément le moyen de sauvegarder les meilleurs buts de **Kick Off II,** *et le moyen de jouer à deux dans* **Rainbow Island.** *Qui m'indiquera aussi la sortie du château d'***Ivanhoe** *et celle de la forêt sombre de* **Twinworld ?** *Enfin, je ne parviens pas non plus à vaincre le circuit de l'Antarctique sur* **Lotus Turbo Esprit Challenge.** *Merci pour vos conseils et astuces.*

DROOPY

Pour Nathalie qui erre dans **Maniac Mansion,** *tu pourras calmer la plante carnivore avec la canette de Pepsi. Pour ouvrir le coffre-fort, il faut attendre que Fred joue au jeu vidéo. Joue à ton tour et le « hi-score » te donnera la combinaison.*

Toujours dans **Maniac Mansion,** mais pour moi cette fois, j'aimerais connaître le moyen d'ouvrir la dalle en ciment qui se trouve sous l'étagère, dans le garage. Les couteaux de la cuisine sont-ils détachables, et si oui, comment ?
Dans **Chaos Strikes Back** maintenant, dans le niveau qui suit celui du Corbum Pillar, je tombe toujours sur une quantité démentielle de monstres. Ceux-ci naissent-ils continuellement, ou y en a-t-il un nombre défini ?
Merci à tous et à la prochaine fois.

FABRICE

Salut à tous les Megamaniacs ! je recherche la solution complète de **Wonderboy III**, sur Sega 8 bits.
Dans **Miracle Warrior**, sur cette même machine, comment trouver le cristal et tuer Terrarin pour finir le jeu ? Je possède les trois compagnons, les trois clefs, le manteau, le bateau tempête, le masque, ma puissance est au maximum, les quatre miracle warriors ont chacun des épées et des armures de force 100. Je possède encore un forgeron, onze nuts, quatre staffs, six stones, une sphère de magie, vingt feathers, le parchemin, environs 1000 fangs, soit 25 000 guilders, 10 000 points de caractère, 24 pots d'herbe.... et malgré tout ce barda, impossible de terminer le jeu ! Comment trouver le helm et les objets que je ne possède pas encore ? Que veut dire le parchemin et à quoi sert-il, puisqu'il ne correspond pas aux quatre grottes où l'on trouve les trois clefs et Turrarin. Merci beaucoup.

EMALIK

Hello à tous, voici quelques points de réflexion pour tous ceux qui luttent encore dans **Maupiti Island**... Tiens, étrange, ce diamant que l'on trouve sur le sol, chez Juste, après son meurtre. Je l'avais vu chez quelqu'un avant... mais où ?
Au fait, la fille retrouvée sur la plage à la fin, est-ce bien notre chère disparue ? Ne serait-ce pas plutôt Lucie, à laquelle Chris, ce bon vieux policier, semble beaucoup s'intéresser, et dont il a la photo dans sa cabine ?
Ah, j'y pense, Lucie, sur la photo trouvée sous l'armoire de Juste, elle était blonde ! L'aurait-on fait disparaître ? Et puis qui a bien pu tirer les coups de feu de la plage, sachant qu'ils étaient tirés depuis les arbres ? Puisque tous le monde étaient au jardin ou à la maison, qui, sinon quelqu'un de vraiment « invisible » ? Voilà qui devrait suffire à vous aider grandement.
Pour ma part, dans **Dragon Flight**, quels sont les noms des donjons ? Plus personne ne parle dans la ville ? J'ai beau montrer tous les morceaux de l'Eltam, mon anneau du dragon ou des sorts, cela n'intéresse pas grand-monde... De même, impossible de rencontrer la reine des lutins, le roi des nains, le vizir... Impossible alors de faire signer le traité ! Dans **Conquest of Camelot**, je ne parviens pas à trouver l'oasis dans le désert.
Un grand merci à tous !

REGIS

Sur PC, que faire pour obtenir des vies infinies sur **Digger** et **Pango**. Si l'on est obligé d'utiliser PC Tools, indiquez-moi les secteurs et déplacements. Merci à tous mes sauveurs.

ELITE

Pour Adventureman qui lutte dans **Zak Mc Kracken**, prends le contrôle d'Annie et munis-toi de cisailles, du manuscrit, du drapeau, de la bouteille de vin et des deux morceaux de cristal. Va ensuite en Angleterre et donne le vin au garde. Dès qu'il s'endort, actionne le levier et cisaille le grillage. Dirige-toi ensuite vers Stone Hedge et utilise le drapeau et les cristaux sur l'autel. Lis le manuscrit et reprends le cristal jaune.
Dans **Explora III**, je prends les clefs, la bouteille de vin et ma veste avec le portefeuille et son contenu. Ensuite, je regarde la télé et prends le télégramme du facteur.
L'ayant lu, je vais sur le chantier, rue Tousseul, et je prends la carte sur le cadavre. Je réveille le clochard qui dort sous les journaux. Quand je lui donne de l'argent et du vin, il me permet de récupérer une photo dans la poubelle.
Je reprends la bouteille vide et me rends au restaurant rue Hassain. Je montre là la carte au serveur et retourne, à mon domicile, prendre, dans la boîte aux lettres, la missive de la banque. Je prends aussi de l'argent au distributeur (600 F) et j'achète une bouée sur Hassan, une scie à métaux rue Bosieux. je descends ensuite dans les égouts, rue Mensoif, et me sers de la bouée pour m'y déplacer.
En ressortant des égouts par une grille (utilisation de la scie), me voilà devant la machine Explora. Jusque-là, pas de problème. Mais que faire dans l'asile, rue Lataire ? Je prends la clef dans le dossier médical, mais après, je suis coincé.
Que faut-il faire dans la bibliothèque rue Toutlannuy et comment faire la recette trouvée dans la corbeille de mon bureau ?
J'ai tous les ingrédients. Peut-on entrer dans le château, rue Goisse ? Merci à tous pour votre aide.

Syntax Error

A quoi correspond l'erreur TOS 35 ?

Anonyme 1

■ *D'après la documentation, l'erreur 35 correspond à l'ouverture simultanée de trop nombreux fichiers. En fait, elle s'inscrit quand on essaie de lancer un programme dont l'extention est .PRG mais qui n'est pas un programme. C'est un système de protection fréquent ; si cette indication apparaît sur une disquette de sauvegarde d'un logiciel du commerce, le programme est protégé. S'il s'agit d'une disquette originale, elle est endommagée. Enfin, cette erreur apparaît parfois quand vous utilisez un programme ST sur un STE ; il s'agit là d'un problème d'incompatibilité...*

Moniteur

Atariste confirmé, je me suis décidé à acheter un *Amiga 500*. Mon faible budget ne me permettant pas d'acheter un moniteur couleur (pas question de revendre mon *Atari*), il me reste deux solutions.
Je possède un moniteur Atari SC 1224. Pourrais-je le connecter à ma nouvelle machine ? Dans quelles résolutions ?
Même question avec une télé couleur.

Colin Delacroix

■ *Aucun problème de connection entre un* Amiga *et un moniteur* ST *(et réciproquement) ou avec une télévision. Pour les résolutions, je ne peux pas te répondre, tu devras essayer toi-même.*

ST...Z

Quelle différence entre un *Atari ST, STE, STF, STD...* ?

Guillaume

■ *Le* ST *a subi plusieurs modifications au cours de son évolution. Le* ST *« tout cours » disposait d'un lecteur simple face de 360 Ko et des « anciennes ROM ». Le* STF *qui lui a succédé, avait un lecteur double face (sauf les premiers), une alimentation intégrée, et une mémoire morte un peu différente (« nouvelles ROM »). Le* STE *est la dernière mouture du* ST*, avec des capacités graphiques et sonores améliorées, la ROM encore différente. Le* STD *? Connais pas !*

Des questions sur PC

Existe-t-il des moyens de protéger les fichiers en écriture ?
Quel est le logiciel sur *PC* qui crée des images. PIC ?
Quelle est la définition de l'écran VGA ? Avec combien de couleurs ?
Comment utiliser les images crées avec *Deluxe Paint II* dans un programme et quel langage faut-il utiliser ?
Y a-t-il une émulation de carte graphique, qui remplacerait la carte à ajouter ?
The Animator Studio de Disney va-t-il sortir sur *PC* ?

Simon Dupuis

■ *Pour protéger vos fichiers, il suffit d'utiliser le programme ATTRIB (fourni avec le DOS).*
La syntaxe : attrib +R nom du fichier. La carte VGA (je ne connais pas de VESA), est de : 320 × 200 en 256 couleurs ou 640 × 480 en 16 couleurs, sur une palette de 256 000 couleurs. De nombreuses résolutions intermédiaires sont possibles.
Le seul programme sur PC *créant à ma connaissance des fichiers .PIC est le vieux* PCPaint *de Microsoft. Il n'est plus distribué. Les différents fichiers graphiques sont codés pour utiliser moins de place.*
Le problème est qu'il n'y a pas de façon simple de les utiliser dans un programme. La seul émulation existant est celle permettant d'utiliser des programmes en CGA sur une carte Hercules.
Animator Studio *n'est pas prévu sur* PC*, mais il existe d'autres programmes très performants (*Deluxe Paint III, Autodesk Animator...*).*

800 XL (2e épisode)

On essaie de faire comprendre aux lecteurs qu'il est illusoire de chercher à comparer entre eux des ordinateurs, après tout ce temps, le message aurait dû passer...
Il y a effectivement des différences entre les ordinateurs. Mais mieux vaut mettre l'accent sur le fait qu'elles ne sont pour rien aujourd'hui dans la situation du marché. C'est la lettre d'Yves Torquet du No 86 qui m'inspire ces quelques mots.
Je ne peux m'empêcher de penser que si cela fait six ans qu'il possède un *Atari 800 XL*, cela fait aussi six ans qu'il pirate. Il y a sûrement moins de pirates dans l'univers des ordinateurs haut de gamme que dans celui des ordinateurs bon marché. Quelqu'un qui peut se payer un ordinateur à 20 000 F ne va pas pinailler pour quelques dizaines de francs. Par contre, celui qui va acheter son *800 XL* à 189 F, ne mettra pas une somme supérieure dans l'achat d'un seul logiciel.
Le prix (relativement) élevé des logiciels n'est pas un empêchement au succès financier pour un éditeur. Les éditeurs n'ont aucune raison de brader leurs programmes, puisqu'ils arrivent à les vendre au prix qu'ils veulent (à condition bien sûr que le jeu ne soit pas piratable). L'exemple des cartouches à 300 ou 500 F le montre bien.
Le seul, l'unique problème, c'est le piratage. De lui découle tous les autres, surtout le plus important : la disparition des logiciels sur les machines piratées. Ce n'est pas parce que le *800 XL* est moins bon qu'une console qu'on ne trouve pas de titre nouveau, c'est tout simplement parce qu'il n'est plus rentable de développer pour lui.
Il n'en reste pas moins vrai que le *800 XL* est un vrai ordinateur. Mais, dans ce cas, pourquoi se plaindre ? Avec *Print Shop*, on peut personnaliser son papier à lettres, avec *News Station*, on peut éditer son propre fanzine. Et le traitement de textes *Textpro* vous permet de vous défouler devant la page blanche... alors, que voulez vous de plus ? Des jeux ? Achetez une console !
Cela dit, le même jeu, qui est super sur une machine, sera minable sur une autre... et les capacités des machines n'y sont pour rien. C'est le facteur humain qui est en cause, autrement dit le travail des programmeurs. Si vous voulez qu'ils vous fassent de beaux jeux sur votre belle machine, payez-les ! On travaille mieux le ventre plein. Sinon, programmez vous-mêmes ; ou trouvez un autre loisir. Pour terminer, sachez que la situation du *XL* n'est pas faramineuse en Angleterre. La dernière revue dédiée, *New Atari User Page 6* a du mal à trouver des articles et des annonceurs...
Si, malgré tout, vous voulez garder votre *XL* pour des raisons n'ayant rien à voir avec la logique, comme c'est le cas pour moi, serrez les coudes et entrez dans le club Cenacle. Mais surtout... peut-être n'est-il pas encore trop tard ? Arrêtez de pirater.

Daniel Carrodano

■ *Tu as bien cerné le problème : la micro (et surtout la micro ludique) est affaire de passionnés. Ce n'est pas parce que vous avez acheté avec vos deniers un ordinateur que celui-ci est « meilleur » ou « moins bon » qu'un autre. Dans dix ans, vous trouverez toujours du plaisir à l'utiliser, même si vous avez un micro 128 bits à 1000 Mhz avec un qualité d'images vidéo... Malheureusement, cette affection qui nous lie à nos machines n'est que difficilement compatible avec les réalités commerciales, et un ordinateur peut disparaître du jour au lendemain. Cela ne l'empêche pas de faire très bien ce pour quoi il a été conçu. C'est simplement frustrant pour ce lui qui l'a acheté. Le piratage peut effectivement tuer les micros, mais il est évident qu'il permet aussi leur développement. Cercle vicieux, les copies pirates permettent de vendre plus de micros, mais découragent les maisons d'édition qui ne se fatiguent plus à faire de bons jeux... En ce qui concerne le piratage des « riches », ce que tu dis n'est pas tout à fait vrai : il y a aussi beaucoup de copies dans les entreprises et dans l'administration (l'APP fait assez de bruit avec !), car les programmes professionnels ne coûtent pas 300 F mais 5 000 à 30 000 F, voire plus...*

Dura Lex

A propos des « chaînes » (cf nos numéros précédents), M. Dufresne nous signale qu'il s'a-

Pourrais-tu me donner l'adresse de...

Vous êtes très nombreux à nous demander l'adresse de tel éditeur ou tel revendeur. La plupart des coordonnées demandées se trouvent dans le* Guide 91*, dans les dernières pages...

git d'une escroquerie dite « à la boule de neige », interdite par une loi du 5 novembre 1953. Ne croyez pas ceux qui vous disent que c'est légal !

TT

J'ai quelques questions à te poser. Commençons par le *TT* (je suis moi même possesseur d'un *520 STF*).
J'ai entendu parler d'une incompatibilité avec la gamme des jeux qui tournent sur *Atari STF*, mais les logiciels en question étaient tous des programmes professionnels (dessin, PAO, etc.). En est-il de même pour les jeux ?
Il existe paraît-il une carte overscan, permettant de supprimer les bords noirs de l'écran. Cela marche-t-il avec les télévisions couleur et avec la gamme des jeux STF ?
J'ai entendu parler d'*UMS II*. Est-il meilleur ou tout au moins aussi bon que *UMS I* ?

■ *Le TT est une belle et bonne machine (en fait, ça dépend des goûts), mais ce n'est en aucun cas une machine de jeu. De ce fait, la compatibilité avec le* ST *(qui est une machine de jeu) n'est que très approximative. Certains programmes tournant sous GEM marchent à peu près sur* TT. *Les jeux, qui utilisent à fond (ou devraient le faire) les possibilités du* ST, *et qui de plus sont souvent surprotégés, ne tournent pas sur* TT *! Je fais des recherche sur cette carte Overscan, car je n'en ai pas entendu parler.* UMS II *est un très bon wargame, bien qu'à mon goût un peu lent sur* ST.

Promotion spéciale

Lectrice de Tilt depuis deux ans, je suis très heureuse de pouvoir poursuivre mes jeux sur ordinateur grâce aux astuces et aux indications que certains révèlent dans la rubrique Message in a bottle. J'aimerais savoir comment procéder (où écrire, le prix à payer pour passer dans cette rubrique).

Anonyma

■ *Tu as une chance incroyable : tout est entièrement gratuit ! Que ce soit les Message in a bottle, les petites annonces, le graphiste du mois (qui d'ailleurs revient, vous pouvez nous envoyer à nouveau vos dessins), ou même le Forum. Il te suffit de nous envoyer une bafouille sur n'importe quel bout de papier dans une enveloppe timbrée avec tes questions et/ou tes réponses, et si on trouve ça intéressant, on le passera.*

Premières impressions

Venant d'acquérir une *PC Engine GT* (aussi appelée *Turbo Express*), je me permets de vous envoyer mes premières impressions. Tout d'abord, c'est incroyable comme la qualité de l'image est bonne. Elle enterre la *Lynx* et la *Game Gear*. Comme en plus elle bénéficie de toute la logitèque de la NEC...
Il a été question de la rémanence des lignes dans certains jeux. C'est vrai, mais c'est quelque chose d'éphémère, et lorsqu'on est bien dans la partie, on ne fait absolument pas attention.
Autre point : la confusion produite par trop de sprites à l'écran, pour les shoot-them-up. C'est vrai au début, mais on s'habitue très vite. La seule critique que je puisse faire, c'est le manque de lisibilité pour des codes dans des jeux comme *Puzznic* ou *F1 Triple Battle*. En effet, difficile de savoir s'il s'agit d'un O, d'un Q ou d'un G.
J'en viens à ma question : est-ce que NEC envisage la commercialisation d'une loupe comme sur le *Game Boy* ?

Roland Conejero

■ *La sortie d'une telle loupe n'est pas annoncée, mais il est probable que NEC (ou d'autres) en sortira une rapidement. On vous en parle dès que ça arrive.*

Cartes d'extentions

Tout d'abord, il serait intéressant que chaque mois vous fassiez un reportage-interview d'un programmeur, car je crois que les Tiltés se posent des questions. Par exemple, les programmeurs de *Dungeon Master* sortiront-ils une vrai suite de ce jeu dément ? Je me pose aussi quelques questions sur l'*Atari ST*. En effet, les *PC* possèdent des cartes, aussi bien graphiques (VGA) que sonores (Ad Lib, Sound Blaster), pour améliorer les performances de la machine. Serait-il possible d'en créer pour *ST* ?
Enfin, je me demande aussi pourquoi des sociétés comme Ocean ou Electronic Arts n'essaient pas de lancer des jeux sur cartouche. Je ne crois pas que cela fasse beaucoup augmenter le prix étant donné que Nintendo, par exemple, vend ses cartouches vierges 50 francs seulement (source : *Le Monde*), bien que ce soit sur ces cartouches que le géant nippon prenne ses bénéfices. Imaginez l'argent gagné sur le piratage !

Alexis Godefroy

■ *Nous essayons d'interroger autant de programmeurs que possible (il suffit de regarder le dernier numéro, avec Sierra On line et Origin). Mais certains ont peu de choses à dire, et beaucoup sont la discrétion même (FTL, par exemple...). Le* PC *est, à la base, une machine « ouverte ». Il dispose de slots d'extention, prévus dès l'origine. Ce n'est pas le cas des* 520 *et* 1040. *Seuls les* Mega *ont des possibilités simples (et limitées) d'extension. De plus, la fabrication d'une carte coûte très cher, et il faut pouvoir en vendre beaucoup pour amortir le développement. Le nombre de* PC *installés est là un atout important face aux* ST.
La vente de jeux pour ST *sur cartouche est une idée étonnante de simplicité, à tel point qu'on se demande pourquoi les éditeurs, si à cheval sur le piratage, ne s'y sont pas lancés... L'enquête suit son cours, et je vous en reparlerais.*

Cartouches

Je possède un *Atari STE*. Sur le côté gauche existe une fente d'insertion pour cartouches. Or, je n'en ai jamais vu dans les grandes surfaces ni dans les magasins spécialisés.

L'anonyme sur STE

■ *Juju m'a aimablement prêté son concours pour répondre à cette difficile question. Il semblerait qu'une dizaine de jeux utilisant le port cartouche aient vu le jour sur notre belle planète, tentatives qui sont restées sans lendemain. De nombreux matériels pros et semi-pros utilisent en revanche cette facilité. Scanners, digitaliseurs sonores (*ST Replay, *par exemple), extentions divierses se branchent ainsi sur le port cartouche.*

Jeux chers

Pourquoi les prix des jeux sur console sont-ils si élevés ? Je m'explique : J'ai constaté que le prix des cartouches de la *Sega Master System* est en moyenne de 300 F. De même, le prix des cartouches de la *NES* est, en moyenne, de 375 F. Et il faut noter que ces consoles sont importées officiellement, et que ce ne sont que des consoles 8 bits !
Ce qui est affolant, c'est que ces consoles coûtent moins de 800 F. L'achat de trois jeux équivaut au prix de la console support ! Il y a deux ans, j'ai acheté une *Sega* 8 bits. Depuis, j'ai acheté douze jeux. Valeur du tout : 4 390 F ! Cette console est invendable à 1 500 F, je n'ai donc plus qu'à la mettre au placard (vu la faible qualité des jeux sortant actuellement...)
Prenons maintenant l'exemple des consoles 16 bits. Il est clair que ces machines sont plus performantes, mais cela n'explique pas les prix faramineux des jeux : environ 450 F sur la *Megadrive* et la *NEC*, sans compter les CD autour de 600 F. Ces prix sont d'autant plus paradoxaux qu'il est impossible de pirater. Il y a longtemps que j'ai envie d'une console 16 bits, je pourrais me la payer mais je refuse absolument de débourser 450 F pour chaque jeu. Je pense que je ne suis pas le seul dans ce cas.
Dernière question : pourrais-tu me donner le prix approximatif de la *Super Famicom* et de ses cartouches de jeux au Japon ?

L'anonyme à la console

■ *Le système de vente des consoles, et de leurs jeux, est assez différent de ce qui existe dans la micro. Pour prendre un exemple, Sega vend aussi bien des consoles que les cartouches qui vont avec. Ce sont sur ces cartouches vierges que les éditeurs inscrivent leurs jeux. Le calcul de Sega est simple : on vend la console peu cher, voire à perte, et on se rattrape en vendant les cartouches très cher... Qui plus est, il y a fréquemment des problèmes de li-*

cence. Elles coûtent cher aux maisons d'édition et limitent artificiellement le nombre de jeux disponibles.
Les consoles étant très répandues et les jeux rares, rien n'empêche l'envolée des prix des jeux...
C'est la loi du marché, et cela semble réussir très bien à (toujours par exemple) Sega.
La Super Famicom vaut un peu moins de 1 000 F au Japon. Même si on compte la douane et les adaptations à nos téléviseurs (et les marges des importateurs), elle ne devrait théoriquement pas dépasser 1 800 ou 2 000 F pour la version officielle (annoncée, je le répète, d'ici deux ou trois ans). Mais... Les jeux sont, eux, aux environs de 100 F. Etonnant, non ?

MSX II : the come back

Pourquoi ne parlez-vous pas du *MSX* qui, malgré sa décadence, constitue toujours un parc de 100 000 machines ? Je peux vous dire qu'elle se vend toujours, à une petite échelle, mais quand même ! [...]

L'anonyme sur *MSX*

■ *Je suis désolé, mais nous ne pouvons pas parler de toutes les machines qui ont pu être en vogue à un moment ou à un autre. Les MSX (1, 2 ou 2+), malgré leurs qualités graphiques et sonores, n'ont jamais marché en Europe, et n'y sont plus vendus que dans quelques boutiques fort rares. Ces machines sont pourtant fort bien implantées au Japon, malheureusement je ne peux guère te conseiller la lecture de revues nippones, à moins que tu ne lise le japonais.*

C64 II : the come back too

N'étant pas un lecteur assidu de votre revue, je m'insurge quand même de l'abandon du *Commodore 64*.
Oui, il est très vieux, oui, ce n'est qu'un 8 bits, oui, rares sont les boutiques qui vendent encore des logiciels pour cette bécane. Mais il existe quand-même !
Quand j'emprunte des *Tilt* à mes camarades, je constate que les commentaires sont passés de très peu à plus rien du tout. Je dis stop ! Pourquoi cet oubli volontaire alors que le *C64* a une ludothèque fournie. Tous les mois, je reçois les dernières nouveautés et je peux vous affirmer que cela ne manque pas ! Regardez *Creature* et *Exterminator*. Evidemment, *Tilt* n'en a pas parlé, et pourtant ces jeux valent le détour !
Bien sûr, pour vous, le C64 n'est que le petit frère de *La Dictée magique*, et par conséquent il n'est pas digne de quelques phrases dans votre revue capitaliste, à la solde des consoles japonaises !
Le peu de venin que vous lui accordez sert à le comparer à la console *7800*. Trop c'est trop ! Si vous ne voulez plus parler de *C64* c'est votre droit, mais alors faites le totalement et ne le ressortez pas occasionnellement pour le comparer avec une console (bas de gamme, qui plus est).
Au lieu de passer dans le Forum les éternels débats du genre : « mon *Amiga* est mieux que le *ST* » ou « ma console japonaise marche comme la française », ou encore « faites la guerre aux pirates » (pourquoi, qu'est-ce que j'ai fait ?). Expliquez pourquoi tant de haine, d'ignorance, de mépris envers le *C64* ?
Le *CPC* est plus médiocre que le *C64* (si !) et pourtant chaque mois vous en parlez (même si c'est pour descendre les jeux). Serait-ce pour favoriser une firme française ?

L'anonyme sur *C64*

■ *Bien. Puisque tu ne lis* Tilt *que très occasionellement, je vais répondre à tes remarques pour les autres possesseurs de* C64 *qui pourraient se poser les mêmes questions. Jamais, au grand jamais,* Tilt *(et ses journalistes) ne s'est permis de dénigrer ce vénérable ancêtre (au même titre que l'*Apple II*) de la micro ludique et familiale. Cette merveilleuse machine a fait le bonheur de nombreux joueurs, pendant des années, et satisfait encore nombre de passionnés. On peut raisonnablement affirmer que le* C64 *est dans l'ensemble nettement meilleur que le* CPC *d'Amstrad (qui est anglais et non pas français). Cela ne l'empêche pas d'avoir tout simplement disparu. Cela fait pourtant déja un bout de temps qu'il n'est plus en vente (excuse-moi, j'apprends que Tandy en distribue encore, sous un autre nom. Mais cela ne change pas grand-chose...), Commodore ayant favorisé le développement de l'*Amiga*. Le* C64 *a vécu, comme c'est le cas de nombreux autres ordinateurs. Il ne sert à rien de le pleurer.*

Trois remarques

1) Au sujet du piratage
J'étais un grand utilisateur de jeux copiés il y a 6 ou 7 ans. Mais...qui se souvient encore que *Time Zone* coûtait à l'époque 1 200 F (soit pratiquement 2 000 F aujourd'hui) ? Qui se souvient des jeux nuls et bogués à 400 F ? Cela étant, je suis sur *PC* depuis deux ans et je me suis imposé comme principe de n'avoir que des originaux – soit achetés, soit échangés avec des amis. Je refuse systématiquement une copie de mes programmes. Le refus du piratage commence par soi-même et, comme on dit, les petits ruisseaux font les grandes rivières.
2) Au sujet de *Wing Commander*
Je suis stupéfait de n'avoir encore rien lu sur la difficulté hallucinante des missions ! J'aimerais bien que quelqu'un m'explique comment réussir à protéger un transporteur avec un Scimitar, contre quatre ennemis et avec un équipier qui est non seulement incapable d'en descendre un mais qui en plus a la fâcheuse tendance de vous larguer quand la situation est en train de passer de grave à désespérée. Par ailleurs j'ai constaté quelques bogues dans la gestion de la mémoire et avec EMM386.SYS.
3) Au sujet de *Lord of the Rings*
Il serait juste d'ajouter au test enthousiaste du n° 88 que le programme a quelques bogues. Ainsi il est impossible de revenir chez Tom Bombadil car on meurt en revenant à Brie. De plus, le manuel en français est incomplet : il manque plusieurs paragraphes. Je trouve d'ailleurs inadmissible qu'Ubi Soft que j'ai appelé (c'est le distributeur) me dise froidement : « Qu'est-ce que vous voulez qu'on y fasse ? ». Quel est votre point de vue à ce sujet ?

L'anonyme sur *PC*

■ Wing Commander *est, pour certaines missions, très difficile – mais elles sont toutes possible (je l'ai fini) ! En tout cas, n'achète pas le Data Disk 1 : il est cent fois plus dur ! EMM386 pose des problèmes avec* Wing Commander. *Essaie de te procurer un autre gestionaire de mémoire paginée (PS2EMM.SYS, par exemple, marche sans problème). Pour* Lord of the Rings, *Ubi aurait-il mal fait son boulot ?*

Garantie

Fidèle lecteur, j'ai décidé de vous écrire suite aux lettres à propos de la *Megadrive* parues dans le dernier numéro (n° 88, p 124). Un lecteur dit qu'il est possible d'utiliser les cartouches japonaises sur la *Megadrive* française en donnant un simple coup de lime, mais cela supprime la garantie. Le meilleur moyen est en fait d'utiliser un adaptateur, ce qui permet de garder la garantie. Cet adaptateur se trouve pour 100 F dans certaines boutiques. Mais il existe d'autres moyens pour accéder aux nouveautés : il suffit d'acheter les jeux en version américaine (cartouches identiques à la version française). Et puis, les nouveautés pour la *Megadrive* française commencent à arriver. Maintenant qu'il est possible d'accéder aux nouveautés sur la console française, il est vrai que le seul défaut qui subsiste (ou plutot subsistait) est le prix. Mais, pour un prix supérieur, on dispose d'une garantie fiable. De toute façon, il est à peu près certain que son prix va baisser rapidement car c'est toujours le cas avec les consoles (on a encore pu le vérifier avec la *Lynx*). On la trouve déja au prix de 1 350 F dans certains magasins. Evidemment, c'est encore supérieur d'environ 100 ou 200 F aux prix pratiqués sur les consoles japonaises ; mais 100 ou 200 F pour bénéficier d'une console officielle, ce n'est pas cher, et, après tout, la console japonaise coûtait plus cher avant l'arrivée de la console française. De plus, la console japonaise n'étant disponible que dans quelques magasins, elle n'a aucune chance de conquérir le grand public.

L'anonyme sur *Megadrive*

■ *L'arrivée de ces adaptateurs est une très bonne nouvelle pour tous*

les possesseurs de la machine japonaise. Virgin a en effet fait beaucoup d'efforts dans le domaine des nouveautés pour sa version « officielle ». Je pense que les « erreurs de calcul » du début vont finalement se régler d'elles-mêmes ; les distributeurs européens auront appris grâce à cette expérience qu'il est inutile de tenter de fermer le marché...*

Bizarre...

Je vous écris pour vous signaler que certaines boutiques, notamment en région parisienne, exercent leurs fonctions bizarrement. Je m'explique : le 2/2/91, j'ai acheté un *Amiga 500* chez X, et en même temps une extension mémoire de 512 ko dans un magasin bien connu, au prix intéressant de 490 F. En arrivant chez moi, j'installe tout le matériel et je m'aventure dans *Indianapolis 500*. Ouah, super ! Ça décoiffe ! Mais il y a un détail bizarre : au bout de quelques minutes, le jeu bloque... Je me précipite à l'endroit où j'ai acheté le jeu, et me le fais remplacer immédiatement.
Je m'aperçois que le deuxième exemplaire ne fonctionne pas non plus. Grrr ! ! La colère s'empare de moi quand soudain me vient l'idée de le tester sur un autre *Amiga,* lui aussi équipé d'une extension. Stupéfaction : il marche à merveille ! Je reteste : marche pas ! J'essaie en enlevant l'extension : ça marche, mais sans le *replay.* Normal, il faut 1 méga. J'appelle donc le magasin où j'ai acheté l'estension (de marque Roctec). Ils me demandent de revenir pour l'échanger. L'échange fait, je m'aperçois vite qu'elle ne fonctionne pas. Avec rage, je retéléphone donc à cette boutique si réputé. La personne que j'obtiens me répond qu'elle n'y peut rien et que c'est ma faute si elle ne marche pas ! Ça va pas, non ? J'enfourche donc mon ticket de métro et j'y vais, en prenant soin d'emporter l'extension et ma hache de guerre... Après un énorme scandale, et la mise en service de l'extension sur une de leurs machines, il me dit : « je ne peux vous l'échanger ou vous la rembourser, because il y a les 512 ko. Ahhh. Je finis par le convaincre de me l'échanger contre une autre extension de marque différente : Zydec. Laquelle fonctionne à merveille. Curieux de connaître le prix de celle-là, je fais un appel bidon et demande s'il y a plusieurs modèles d'extensions. Le vendeur me dit d'un ton très assuré : « Non ! ». Je demande alors la marque qu'ils vendent, il me répond : Roctec ! Dois-je en conclure qu'ils essaient de les écouler ? Si c'est le cas, je trouve cela scandaleux, et sinon, c'est bien étrange.

L'anonyme à l'extension

■ *En effet, bizarre. A mon avis, il est heureux que tu aies autant de caractère, d'autres à ta place se seraient fait...avoir. Un magasin qui a pignon sur rue ne devrait pas se permettre de telles pratiques. Avis aux autres lecteurs. Ne vous laissez pas faire et comparez avant d'acheter.*

Mise au point

Je t'écris pour te donner quelques renseignements qu'a bien voulu me transmettre X (désolé, pas de pub clandestine ! ndj). Ils m'ont enfin éclairé sur la *Megadrive.* La majorité des téléviseurs acceptent le 60 Hz. Donc, normalement, il n'y a pas de problème. Mais si votre appareil refuse cette norme, il faut disposer d'un canal AUX. Si votre poste ne remplit pas une au moins de ces conditions, achetez une Megadrive française ou changez de poste (ou flinguez vous) ! Mais ce cas est très rare (d'après X). Il y a un autre problème : si la prise Péritélévision de votre téléviseur n'est pas alimentée, il vous faut acheter un cordon Péritel alimenté (il coûte 199 F chez X). Donc, pas de problème non plus. Le gentil monsieur de X m'a aussi affirmé que **toutes** les cartouches fonctionnent sur la Megadrive japonaise (pourquoi Virgin a tout modifié, alors ?). De plus, il est possible d'obtenir toutes sortes de câbles permettant le raccordement à n'importe quel moniteur.

Olivier

PS : A noël, j'enverrai des chocolats à toute l'équipe !

■ *Voilà qui est clair et précis. J'ai déjà tenté d'expliquer pourquoi Virgin a modifié ses* Megadrives, *je ne pense pas qu'il soit nécessaire de revenir là-dessus. Au fait, les chocolats, c'est une très bonne idée...*

" Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalites de chargement.

Ordinateur utilisé________
Logiciel utilisé________
Référence de sauvegarde des dessins________

Nom________
Prénom________
Age________
Adresse________

Téléphone________
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1________
2________
3________
4________
Marque de votre ordinateur________

Facultatif

Nom________
Adresse________

Téléphone________

Renvoyez ce bon à TILT Rédaction,
9-11-13 rue du colonel Pierre Avia
75754 Cedex 15

HIT-PARADE

King Quest V
Sierra On Line
Powermonger
Electronic Arts
F 19
Microprose
Golden Axe
Ocean
Turrican II
Rainbow Arts
F 29
Ocean
Lemmings
Psygnosis
Indianapolis 500
Electronic Arts
Populous
Electronic Arts
Prince of Persia
Broderbund

Haute résolution

Guillemot Intenational met à la disposition des utilisateurs de compatibles PC XT et AT deux scanners alliant de bonnes performances à un prix très ajusté: les Mars 105+. Le premier offre une résolution de 200 à 400 DPI, une fenêtre de scan de bonne largeur (105 mm), un réglage de la luminosité ainsi que de l'étendue du dégradé qui peut aller jusqu'à 64 niveaux de gris. La vitesse annoncée est de l'ordre de 3,6 ms par ligne. Le scanner est livré avec son logiciel de pilotage ainsi qu'un programme de dessin (Paint Brush). La sauvegarde des images s'effectue dans de nombreux formats: TIFF, IMG, PCX, PIX, etc. Le second modèle accède à la résolution impressionnante de 800 DPI et offre, en sus des programmes précédents, Scan Studio, un logiciel de retouche d'image. Nous vous en reparlerons plus tard lorsque nous les aurons testés. Jacques Harbonn

MB: des jeux!

Bien connue dans l'univers des jeux, la société MB (Milton Bradley) se lance dans la distribution de cartouches pour consoles de jeu Nintendo. En France, la diffusion de ce type de produits échoit généralement à Bandaï, cependant MB fait cavalier seul. Considérant ses premiers résultats aux Etats-Unis et compte tenu d'un accord international passé avec la firme japonaise, MB va en effet mettre en place son propre réseau. Une alternative à suivre.

Abus déconseillé

D'après notre confrère Newsport, une curieuse affaire vient de démontrer la nocivité des jeux vidéo. Le sportif Lionel Simons, ailier de l'équipe Sacramento Kings, a manqué deux matchs début février en raison d'une tendinite à l'avant-bras et au poignet. Raison probable, d'après les médecins: de trop longues heures passées à se divertir avec une console Nintendo!

Première...

Pour la première fois en France, s'est tenue la Mac World Expo exclusivement dédiée à l'univers Apple. Durant trois jours (du 19 au 21 mars), les visiteurs du CNIT à Paris ont ainsi découvert ce que l'on ne peut qualifier que de coup d'essai. Superficie trop restreinte, pas d'annonce majeure, absence des ténors tant en matière de logiciels que de matériel et venue d'un seul concessionnaire sont les faits marquants de ce salon. Bref, rien de neuf pour une première exposition qui n'a satisfait personne sauf peut-être Next.

Pirates?

La filiale française de la société fondée par Steve Jobs a en effet décidé de détourner la première Mac World Expo de Paris. Postées dans un stand installé non loin de l'entrée du salon, trois hotesses aiguillaient les personnes interessées vers des locaux de la société, situés deux étages plus haut. On s'en doute cela a dû faire plaisir à la firme à la pomme!

Errare humanum est

Dans notre rubrique création du numéro 89 de Tilt, nous vous avons offert un comparatif entre Mugician de Thalamus et HMS SoundTracker d'Esat Software. Malheureusement, ce que nous présentions comme une version définitive de HMS n'était en fait qu'une preview dont, aux dires des programmeurs d'Esat, les possibilités étaient bien en-deça de celles de la version finale. Si toutes les remarques élogieuses faites à Mugician dans ce test restent bien sûr justifiées, il faudra attendre la version définitive de HMS pour vous offrir des éléments de comparaison nouveaux entre les deux programmes. Avec toutes mes excuses, affaire à suivre. Olivier Hautefeuille

Police!

Tout avait bien commencé pour cette copy party spéciale Amiga du 6 avril 1991 organisée à Savigny-sur-Orge par le groupe TCAT. Espace généreux -un gymnase du complexe sportif Jean Moulin-, buffet amené par un traiteur avec participation de 50 F demandée, environ 70 participants présents. Mais, à 20 h 20 les choses se gâtent: pas moins de 80 gendarmes en uniformes arrivent, venus de Fleury-Mérogis et d'Evry, accompagnés de l'APP, le tout sous commission rogatoire. Fin de la copy-party. La trentaine de machines présentes -sauf celles des organisateurs, restituées par la suite- n'est pas saisie. En revanche les disquettes, considérées comme pièces à conviction, sont

conservées pour le moment par les autorités. Soulignons, en outre, que les participants ont été invités à remplir une fiche de renseignements et que les organisateurs -ainsi qu'un participant- ont été mis en garde à vue. Epée de Damoclès sur la tête de ces derniers: la participation de 50 F est considérée par certains comme le prix à payer par les participants pour avoir le droit de revendre ensuite les copies de jeux effectuées sur place. Las, il est courant de devoir payer un droit d'entrée dans les copy-parties, ne serait-ce que pour participer aux frais d'organisation. Il n'en reste pas moins que des suites sont à prévoir d'autant plus que la gendarmerie a saisi sur informatique les coordonnées de toutes les personnes présentes... J.L

Poisson...

Les lecteurs attentifs ont certainement découvert un nouveau jeu dans notre dernier numéro. A savoir: la recherche de la bonne photo. En effet, la rubrique Rolling Softs a connu quelques errements. En page 67, la photo de Gaza 2 est accolée à l'article sur Speedball II et dont la photo illustre un article sur Edd The Duck. Page 69, on trouve Gaza 2 mais la photo est justement celle de Edd The Duck. Plus simple, les photos de The Hunt for Red October (page 73) et de Mysterious World (page 77) sont inversées. Bref, disons que le numéro 89 de Tilt nageait en eau trouble. Avril oblige!

Stages

Fédération de clubs, Microtel organise en région Ile-de-France des stages de formation à la micro. Moyennant une cotisation annuelle légèrement inférieure à 300 F, il est ainsi possible de découvrir l'informatique grâce à des formations dispensées par des bénévoles. Initiation à la programmation, apprentissage des fonctions des logiciels les plus répandus, cours de Ms-Dos sont ainsi dispensés. Un catalogue regroupant toutes les formations est édité. Pour l'obtenir:
Fédération Microtel
18, avenue Parmentier
75011 Paris

Le TT pro?

Canon annonce la venue de son scanner IX-30F pour Atari TT grâce à la solution ZZ-Scan SCSI de Human Technologies. Un pack est ainsi proposé pour un peu moins de 10 000 F HT. Il comprend un câble et une carte d'interface pour TT, les programmes ZZ Lazypaint, ZZ Scan ainsi que ZZ Erox.
Il est ainsi possible d'effectuer des travaux de numérisation en 600 DPI sur TT avec 256 niveaux de gris et en A 4. Signalons, pour la petite histoire que, d'après Canon, il suffit de 18 secondes pour scanner une page complète. Il est clair que cette offre, qui marque la venue dans l'univers Atari d'une société japonaise reconnue par les professionnels, crédibilise le TT aux yeux de beaucoup. Reste à voir si d'autres produits comparables suivront dans les mois à venir ce qui renforcerait les arguments du TT.

Portfolio en flèche

On le sait, le Portfolio est une machine qui petit à petit fait son chemin. Illustration: la société Médical Sport qui se spécialise dans la distribution d'extensions et de logiciels pour ce PC miniature. Ainsi, les cartes amovibles Cardram et Cardrom sont des extensions mémoires (respectivement vive et morte) permettant de disposer d'1 Mo de mémoire de masse. Dans le même ordre d'idées, il existe une extension interne qui permet, par exemple, d'étendre la capacité du disque dur virtuel jusqu'à 512 ko. Pour sa part, la société MC3 propose le logiciel FolioLink ST qui assure le transfert de données entre un ST et un Portfolio. Proposé à moins de 600 F TTC, il est entièrement francisé. A noter aussi l'existence d'accus destinés au portfolio mais aussi à la console Lynx, etc.

Une souris, une!

La société Logitech annonce la venue d'une souris opto-mécanique pour Amiga. La logimouse Pilot -déjà connue sur ST- se veut ergonomique et dispose d'une boule auto-nettoyante. Proposée aux alentours de 300 F TTC, elle est garantie deux ans.

Bonnes affaires...

Le prochain salon All Format Computer Fair (voir TJ n°88) se déroulera le 18 mai 1990 de 10 à 17 heures. Cette foire à la micro se tiendra à Londres, plus précisement au New Hall of the Royal Horticultural Society. Oh, my god!

Sons et PC

La société américaine Covox annonce la venue du Sound Master II. Destiné aux PC et compatibles, cette carte d'extension est entièrement compatible Ad Lib. Elle dispose en outre de connecteurs MIDI et d'un digitaliseur. En outre, elle accepte la présence d'un haut-parleur intégré ainsi que la reconnaissance vocale. Proposée à 300 dollars environ (1800 F), elle veut concurrencer la carte SoundBlaster. Soulignons aussi que la Covox II peut être complétée par le logiciel Voice Master -un logiciel de reconnaissance de parole capable de prendre en compte 1024 mots- ainsi que par 64 Track, un séquenceur MIDI 64 voies. Mais, ces produits ne sont pas importés pour le moment.

Concours

Pour sa seconde édition, le salon Paris Cité se tiendra du 18 au 21 octobre 1991 à la Grande Halle de la Villette. Rappelons que, parrallèlement à Paris Cité, se tient un concours des technologies de la création. Images informatiques, P.A.O, musique, sons et M.A.O sont parmi les domaines abordés. Si vous désirez en savoir plus sur les modalités de ce concours, écrivez à:
Mairie de Paris-ADAC
27, quai de la Tournelle
75005 Paris

Le CDTV arrive

C'est courant mars qu'a été présenté officiellement le CDTV de Commodore. Dévoilé à l'occasion du Salon The World of Amiga à New York, le modèle final est conforme à toutes les prévisions précédemment effectuées. Signalons, que de nombreuses applications sont en cours de développement. Une bonne cinquantaine de titres est à terme prévue mais, dans l'immédiat, une quinzaine d'entre eux sont terminés ou en passe de l'être. Côté jeux, Falcon, Art of Chess, Sim City, Defender of The Crown, Futur War, BAT, Unreal, Pro Tennis Tour II, Battle Storm et Xenon 2 sont finalisés. Les autres titres, plus sérieux, se composent d'un atlas mondial, d'une Bible illustrée, des oeuvres complètes de Shakespeare, etc. Nous vous en dirons plus le mois prochain.

La programmation en assembleur sur PC

Par JLJ

Chapitre Premier:

le processeur tu comprendras!

PRESENTATION

Au début était l'homme. Et l'homme comptait, comptait sans fin, sans répit. Sur ses doigts, avec des signes bizarres, avec de petites machines mécaniques.

Trouvant cela fastidieux, il décida de m'inventer, moi, le microprocesseur, pour travailler à sa place.

Compter, je le fais bien et vite, mais cela n'a pas empêché mes créateurs de continuer à s'arracher les cheveux: il fallait maintenant me programmer. J'ai décidé de vous faire partager mes informations sur le plus complexe des langages (complexe pour les humains, car pour moi c'est le plus simple), l'assembleur (ASM)!

Ce qu'il vous faut pour profiter de ce que je vais vous apprendre:

- un PC, XT, AT, PS/2 ou compatible comportant un de mes frères 80x86;
- un compilateur assembleur. Ce traducteur automatique transforme des mots que vous comprenez dans mon langage. Car, voyez-vous, je ne sais pas parler. Tout ce que je connais, ce sont les chiffres. Et encore, seulement jusqu'à 65 536 (c'est toujours mieux que mes petits frères, les *Z80* et autres *6502*, qui, eux, ne comptent que jusqu'à 256!).

MASM de Microsoft, TASM de Borland ou TurboAsm (freeware) sont les compilateurs les plus répandus. Vous les trouverez chez tous les bons revendeurs. Debug, fourni avec Ms-Dos, permet lui aussi de programmer en ASM, mais même moi j'ai du mal à comprendre comment il s'utilise ;

- un éditeur de texte exportant ses fichiers au format ASCII. La majorité des traitements de texte en est capable (on trouve aussi de très bons éditeurs dans le domaine public: RPED, PC-Write, etc...). Si vous n'avez rien d'autre, EDLIN peut faire l'affaire (si vous savez l'utiliser).

CE QU'IL FAUT SAVOIR

Il est nécessaire pour programmer en ASM de posséder des notions d'hexadécimal et de binaire (notation de base 16 et de base 2), qui sont mon pain quotidien. Si vous ne comprenez pas pourquoi 123d (décimal) = 7Bh (hexadécimal) = 1111011b (binaire), vous ne pourrez pas m' utiliser correctement.

DEFINITIONS

Mes créateurs sont des gens compliqués. Pour décrire mon fonctionnement, ils ont inventé une multitude de mots spécifiques. Pire, ils ont donné à plusieurs de ces mots des significations doubles ou triples, et eux-mêmes ne s'y retrouvent pas toujours. Je vais vous en expliquer quelques-uns.

Assembleur

Programme servant à transformer du *langage d'assemblage* en commandes que je peux comprendre. Par extension, assembleur désigne aussi ce langage. On peut considérer ces compilateurs comme des traducteurs. Ils transforment des mots abrégés (ce sont des *mnémonique* , *ce qui* signifie "qui se mémorise") en nombres - rappelez-vous, je ne connais que les valeurs inférieures à 65536...

Registres

Les registres sont ma mémoire propre. J'ai à ma disposition toute la mémoire de l'ordinateur sur lequel je suis installé (souvent 640 ko).

Malheureusement, cette mé-moire est loin, et pour échanger des informations (c'est-à-dire des nombres) avec elle, il me faut beaucoup de temps. Pour pallier à cet inconvénient, j'ai ma propre mémoire, des "poches", auxquelles j'accède très rapidement. Je possède 14 registres de 16 bits (ce qui correspond à 16 cases pouvant chacune contenir 0 ou 1): AX, BX, CX, DX, CS, IP, DS, SI, ES, DI, SS, SP, BP et "Flags".

AX, BX, CX et DX se décomposent chacun en deux registres de 8 bits nommés AL, AH, BL, BH, etc...

Pile

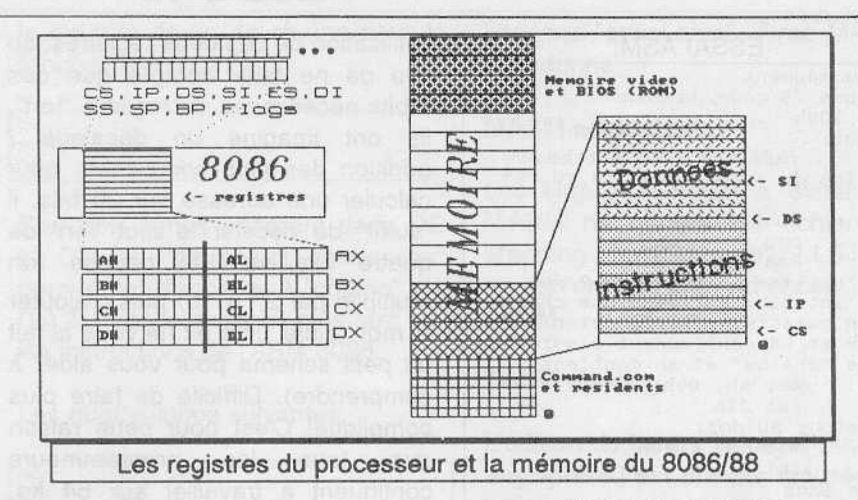
Pour manipuler de nombreux nombres (!), mes registres ne suffisent pas toujours. Quand j'ai besoin de ranger ces valeurs quelques nano-secondes, je les place sur la pile. C'est une zone tout en haut de votre programme où les données sont "empilées" 2 octets par 2 octets. Pour récupérer ces valeurs, il me faut "dépiler" dans l'ordre inverse. Trois registres permettent de gérer la pile: SS, SP et BP.

Adresse

Ma mémoire peut être visualisée sous la forme d'un empilage de cases d'un octet chacune. Ces cases n'ont évidemment pas de nom, et pour pouvoir les retrouver, vous devrez pouvoir me dire "Je veux la 1001ème case, SVP" (le SVP est très important, sinon je ne fais rien!). C'est à cela que servent les *registres d'adresses*. Vos programmes gèrent à la fois des instructions (le programme lui-même), des données et une pile. Mes registres CS et IP me permettent de repérer l'instruction en cours, DS et SI ou/et ES et DI me donnent l'adresse des données et SS et SP (ou BP) contrôlent la pile. Pourquoi

deux registres à chaque fois? Cela tient à l'architecture particulière de la mémoire des PC. Je ne suis qu'un microprocesseur 16 bits, et je ne sais manipuler que des mots (16 bits) et des octets (8 bits). Le problème, c'est que 16 bits ne donnent que 65536 valeurs différentes (chacun ses limites...).

A l'époque où sont apparus les PC, les programmes utilisaient joyeusement 20, 50 voire 60 ko de mémoire. Tout allait bien. Pour se définir une marge, IBM a choisi une taille maximale de 1024 ko (1 Mo), ce qui semblait suffisant pour toutes les utilisations. Le BIOS, le DOS et la mémoire écran étant situés entre les 640 ko et le Mo, cela laisse 640 ko pour développer des programmes. Le PC permet donc d'utiliser 1 Mo, soit plus de 1.000.000 adresses différentes), et les 16 bits ne suffisent plus. Il en faut 20: 2^{20} octets = 1024 ko... Je ne connais pas les valeurs '4 bits', j'utilise donc un deuxième registre de 16 bits.



Les registres du processeur et la mémoire du 8086/88

Interruptions

Il existe deux types d'interruptions sur les PC: les interruptions *matérielles* et les interruptions *logicielles* (encore cette manie des mots à double emploi!). Les interruptions matérielles ont lieu lorsque j'ai un besoin urgent, lire une touche du clavier ou l'horloge du processeur par exemple. Une interruption logicielle est un petit programme que l'on peut appeler à tout moment via l'instruction "int". Le DOS et le BIOS des PC fournissent un certain nombre de fonctions de base qu'il est ainsi possible d'utiliser dans vos programmes. Dans essai.asm (voir plus loin), j'ai fait appel à deux fonctions de l'interruption DOS (l'int 21h), l'une servant à imprimer une chaîne de caractères, l'autre à retourner sous DOS.

UN EXEMPLE

De tous les idiomes que les humains ont développé pour communiquer avec moi, l'assembleur est le seul qui permette de tout me dire. Avec lui, vous pouvez manipuler directement mes registres, mes ports d'entrée-sortie (E/S) et vous générez des programmes plus rapides et plus compacts. L'inconvénient, c'est que cette langue est bien plus difficile à utiliser que le basic ou le C. Par exemple:

ESSAI.BAS:

```
REM imprime "vive JLJ'
PRINT "hourra JLJ"
```

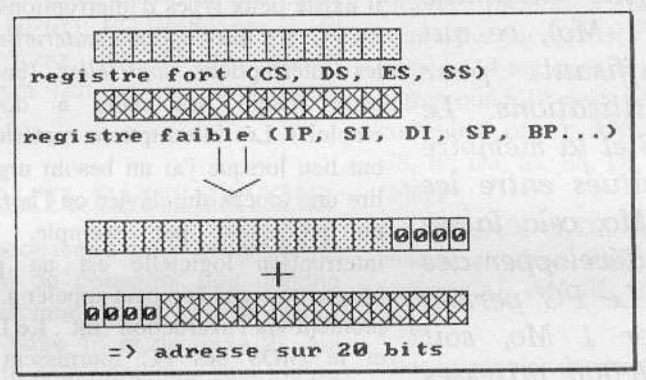
ESSAI.ASM:

```
code segment
assume CS:code,ds:code
org 100h
debut:
        ;affiche "JLJ est beau"
chaine db "super JLJ",13,10,"$"
        ;
        push CS
        pop ds
        lea dx, chaine
; j'utilise la fonction 9 de
; l'int 21h: sortie d'une chaîne
; de caractères sur l'écran.
; DS et DX contiennent l'adresse
; de "chaine" et ah contient 9
        mov ah, 09h
        int 21h
; retour au dos:
        mov ax, 4C00h
        int 21h
code ends
end debut
```

Ces deux programmes réalisent exactement la même chose (enfin presque...): afficher une chaîne (c'est à dire une suite de valeurs inférieures à 256 que je traduis en signes: A,B,C,D,a,b,c...) à l'écran. Vous voyez une différence? Une instruction pour le basic, 15 pour l'ASM! Pour les programmes compilés, la proportion change quelque peu : dans le cas de Turbo Basic, le programme ESSAI.EXE généré fait ... plus de 50 ko (50 000 octets). Dans le cas de MASM, ESSAI.COM est un fichier exécutable de 28 octets!!! Vous mettez le doigt sur le principal avantage de l'assembleur : la taille des programmes est inversement proportionnelle à la complexité de la programmation. Le deuxième avantage de l'ASM, c'est la vitesse d'exécution. Pour ce programme, cela ne sera sans doute pas vrai ; Turbo Basic n'utilise pas les interruptions pour afficher à l'écran, il écrit directement dans la mémoire vidéo, ce qui va beaucoup plus vite...

LA MEMOIRE ET MOI

La mémoire qui me sert à ranger mes informations est assez bizarrement organisée. Comme je vous l'ai expliqué tout à l'heure, on utilise un registre (registre "faible") de 16 bits et 4 bits d'un autre (registre "fort"). Les concepteurs des PC ont bien déliré sur l'utilisation de ces deux registres: au lieu de ne tenir compte que des 4 bits nécessaires du registre "fort", ils ont imaginé un décalage / addition des plus complexes: pour calculer une adresse sur 20 bits, il "suffit" de décaler le mot 'fort' de quatre bits vers la gauche (on multiplie par $2^4 = 16$) puis d'ajouter le mot 'faible' bit à bit (je vous ai fait un petit schéma pour vous aider à comprendre). Difficile de faire plus compliqué! C'est pour cette raison que tous les programmeurs continuent à travailler sur 64 ko, quitte à changer de bloc si besoin est...



Nous donnerons dans les prochains numéros des exemples d'utilisation de plusieurs segments de 64 ko. Pour l'instant, revenons à notre programme assembleur.

Les textes précédés d'un point-virgule sont des *commentaires* (comme le REM en basic). Prenons les première lignes de programme:

```
code segment
assume CS:code, ....
org 100h
```

Ces trois lignes ne produiront pas de code ; il s'agit ici de dire au compilateur où et comment compiler: ce sont des *directives*, par opposition aux *instructions*. Les programmes en ASM sont formés de plusieurs groupes de données et/ou d'instructions.
Ces groupes s'appellent des segments. Pour créer un segment "nom_du_segment", il faut utiliser les directives "SEGMENT" et "ENDS" :

```
nom_du_segment segment
    ...
    instructions et données
    ...
nom_du_segment ends
```

Voici un autre exemple de l'illogisme des humains. Un segment, en théorie, représente 64 ko (c'est toute la mémoire que je peus repérer avec un seul registre). Dans l'exemple précédent, le segment pourra avoir n'importe quelle taille, d' 1 octet à 64 ko... Allez y comprendre quelque chose! Pour simplifier, dans le premier cas, je parlerai de segment "physique", dans le second de segment "logique".

La directive "assume" permet de spécifier au compilateur les segments sur lesquels on est en train de travailler. Cette directive est obligatoire, même si vous n'utilisez qu'un seul segment logique, et tout changement de segment devra comporter un "assume" approprié.

"Org 100h" dit au compilateur : "Commence le programme à l'adresse 100h (256 décimal)". Vous savez sans doute que le DOS gère deux types de programmes exécutables: les .EXE et les .COM. Le .COM a comme caractéristiques:
-une limitation de sa taille à 64 ko (un segment physique),
-l'absence de pile séparée,
-un début en 100h (il s'agit d'une adresse relative au début du programme, pas à la mémoire physique!).

Cela permet un lancement plus rapide et une taille réduite des programmes.
Avec ces premières lignes, j'ai donc dit au compilateur:

- je débute un segment de programme appelé "CODE" ;
- mes registres de segments CS, DS et SS pointent vers ce segment ;
- ce programme doit, à son chargement, être installé en mémoire en 100h.

```
debut:
```

est un drapeau. Comme avec le basic, il est possible en ASM de faire des "GOTO", à la différence près qu'il n'y a pas de numéros de lignes. J'ai donc dit au compilateur: "J'aurai à revenir ici, mets cette adresse dans un coin avec comme nom DEBUT". Tous vos programmes ASM devront contenir au moins un branchement de ce type : à la fin, la directive "END truc" permet au programme de démarrer à "truc".
Dans les faits, quand je vois un "GOTO" vers un drapeau, je change CS et IP pour leurs donner la valeur de ce drapeau. Si c'est trop compliqué, ne vous inquiétez pas, j'y reviendrai dans le prochain numéro de Tilt...

Poursuivons.

```
chaîne db "...."
```

DB (define byte) est l'une des multiples possibilités pour définir une zone de données. Dans la majorité de vos programmes, ces zones seront regroupées dans des segments (logiques...) spécifiques. Les caractères alphanumériques (l'alphabet plus les chiffres plus les différents symboles) étant codés sur un octet, DB permet, entre autres, de définir des chaînes de caractères. "13" et "10" correspondent au retour chariot (CR) et au passage à le ligne (LF), "$" est la marque de fin de chaîne pour la fonction 9 de l'int 21h.

```
push    cs
pop     ds
lea     dx, chaine
```

Ces trois lignes chargent dans DS et DX les "morceaux d'adresses" permettant d'accéder à "chaine" via l'int 21h. Je reviendrais plus tard sur les instructions de l'ASM 8086.

Les quatre lignes suivantes,

```
mov     ah, 09h
int     21h
```

et

```
mov     ax, 4C00h
int     21h
```

sont des exemples d'utilisation de l'int 21h (interruption DOS). L'int 21h comporte en effet des dizaines de fonctions différentes, qui permettent de gérer tout le PC. L'appel à ces fonctions se fait en mettant leur numéro dans AH (la moitié du registre AX) et en appelant l'interruption. Des paramètres peuvent généralement être passés via mes autres registres. Dans le deuxième exemple, je charge 4Ch dans AH, et 00 dans AL (l'autre moitié de AX!). Cela signifie littéralement: "Sors du programme en transmettant la valeur "0" au programme appelant".
Enfin, tous vos programmes devront se terminer par "END *label*", où *label* est le drapeau de début de programme ("debut" dans mon exemple). Tout ce qui paraîtra après sera ignoré par le compilateur.

DERNIERE ETAPE : COMPILER

L'ASM est, à l'instar du C, un langage qui nécessite deux actions successives pour obtenir un programme exécutable à partir du code source (le code source est le programme que vous avez écrit). La première phase correspond à la compilation. Prenons "essai.asm". Avec MASM, cela donne:

MASM essai.asm,,,

Les virgules servent à éviter que MASM ne génère les fichiers de Mapping (.MAP) et listing (.LST) qui ne servent pas à grand chose. Avec TASM:

TASM essai

L'édition de liens ("linkage" pour les anglophiles) est ensuite réalisée par Link:

link essai.obj,,,

ou

tlink essai

si vous utilisez l'éditeur de liens de Borland.
Ces deux étapes créent un fichier "essai.exe". Si vous avez défini un segment de pile, vous vous arrêtez là. En revanche, si votre objectif est la création d'un .COM, vous devez avec MASM, utiliser le programme exe2bin:

exe2bin essai.exe essai.com

TASM permet de générer directement des ".com" avec:

tlink /t essai

au lieu de tlink essai.

On arrête là pour cette fois. Le mois prochain, nous étudierons les instructions du 8088 à l'aide d'un programme plus consistant. N'hésitez pas à m'écrire si vous avez des questions ou des suggestions pour le Sésame, cela nous permettra d'améliorer (si c'est possible) cette rubrique!
A plus.

Complétez votre collection

Bancs d'essai

- Atari TT n° 71, p. 31
- CDI n° 69, p. 22
- Euro XT n° 75, p. 30
- Game Boy n° 73, p. 28 ; n° 77, p. 31
- Konix n° 65, p. 23 ; n° 71, p. 30
- Lynx n° 76, p. 29
- Pocket Nintendo n° 77, p. 31
- Sega 16 bits n° 77, p. 31
- Stacy 4 n° 71, p. 31
- Super Grafx n° 76, p. 28

Dossiers

- CES Las Vegas n° 88, p. 94
- Consoles 16 bits n° 73, p. 100
- Cours de dessin n° 74, p. 98
- De l'arcade au micro n° 68, p. 80
- Devenir programmeur n° 67, p. 74
- Emulateurs n° 78, p. 106
- Guerre des consoles n° 81, p. 104
- Imprimantes n° 82, p. 120
- Jeux d'aventure n° 70, p. 94
- Jeux d'échecs électroniques n° 77, p. 86
- Jeux de guerre n° 71, p. 96
- Jeux de plates-formes n° 74, p. 82
- Joysticks n° 80, p. 84
- Maîtrisez vos mémoires n° 73, p. 126
- Micro + Futur = CD n° 83, p. 134
- Micro sans accrocs n° 86, p. 96
- Modem, mode d'emploi n° 75, p. 88
- Musique et micro n° 76, p. 100
- Nouveaux virus n° 70, p. 110
- Ordinateurs et magnétoscopes n° 71, p. 122
- Salon de la musique 89 n° 71, p. 110
- ST, Amiga contre PC ou Mac ? n° 84, p. 140
- Les simulateurs de demain n° 68, p. 88

Challenges

- Conseils de guerre n° 76, p. 90
- Courses de voitures n° 87, p. 90
- Football n° 80, p. 76
- Jeux à deux n° 69, p. 82
- Jeux de combat n° 67, p. 82
- Jeux d'exploration n° 79, p. 76
- Jeux de rôle n° 83, p. 114
- Les nouveaux jeux de combat n° 86, p. 80
- Pilote d'essai sur PC n° 78, p. 92
- Les shoot'em up n° 76, p. 90
- Simulations de combats navals n° 89, p. 82
- Simulations de conduite n° 75, p. 76
- Simulations de Formule 1 n° 77, p. 74
- Simulations de sports de ballon n° 70, p. 88
- Simulations de tanks n° 84, p. 126
- Tennis n° 82, p. 106

Hits

- Abrams Battle Tank n° 67, p. 44
- A-10 Tank Killer n° 78, p. 61
- The Adventure of Link n° 79, p. 51
- Aero Blaster n° 86, p. 40
- After the War n° 76, p. 62
- Alpha Waves n° 84, p. 88
- Altered Beast n° 71, p. 62
- The Apprentice n° 82, p. 58
- Atomic Robo-Kid n° 84, p. 80
- Awesome n° 86, p. 56
- Batman n° 71, p. 60
- Battlechess II n° 84, p. 64
- Battlehawks 1942 n° 66, p. 44
- Battle Squadron n° 74, p. 44
- Beach Volley n° 69, p. 60
- Block Out n° 76, p. 57
- Blood Money n° 67, p. 40
- The Blue Max n° 84, p. 78
- Bridge Player 2150 Galactica n° 78, p. 66
- Bruce Lee Lives n° 76, p. 58
- Budokan n° 74, p. 48
- Cabal n° 73, p. 74
- Cadaver n° 83, p. 72
- Captive n° 84, p. 92
- Castle Warrior n° 68, p. 57
- Centrefold Squares n° 73, p. 64
- Chaos Strikes Back n° 74, p. 42
- Chase H.Q n° 74, p. 66
- Chess Champion n° 82, p. 53
- Chess Master n° 2100 n° 71, p. 68
- Chess Player 2150 n° 73, p. 60
- Chicago 90 n° 68, p. 45
- Citadel n° 70, p. 58
- Colorado n° 78, p. 59
- Combo Racer n° 78, p. 68
- Conqueror n° 78, p. 64
- Continental Circus n° 74, p. 49
- Crack Down n° 77, p. 54
- Crime Wave n° 86, p. 37
- Darius n° 74, p. 60
- Dark Century n° 74, p. 58
- Das Boot n° 84, p. 84
- Datastorm n° 69, p. 51
- Days of Thunder n° 83, p. 86
- Devil Crush n° 82, p. 66
- Double Dragon II n° 74, p. 51
- Down Load n° 81, p. 74
- Dragon Breed n° 86, p. 60
- Dragon Strike n° 81, p. 59
- Dynamite Dux n° 70, p. 56 ; n° 71, p. 56
- Dynasty Wars n° 80, p. 54
- E-Motion n° 77, p. 50
- Escape from the Planet of the Robot Monsters n° 78, p. 58
- ESS n° 75, p. 49
- Eswat n° 83, p. 65
- Extase n° 79, p. 56
- F19 Stealth Fighter n° 81, p. 70
- Fiendish Freddy's n° 71, p. 64
- Fighter Bomber n° 75, p. 50
- Final Fight n° 88, p. 50
- Fire and Brimstone n° 80, p. 59
- Fire and Forget II n° 84, p. 90
- Flight of the Intruder n° 83, p. 66
- Flimbo's Quest n° 81, p. 66
- Flood n° 81, p. 65
- Fly Fighter n° 86, p. 35
- Forgotten Worlds n° 67, p. 46
- Formation Soccer n° 81, p. 60
- F-15 Strikes Eagle II n° 70, p. 51
- Fred n° 76, p .55
- Fright Night n° 67, p. 50
- Full Metal Planete n° 76, p. 52
- F29 Reliator n° 75, p. 59 ; n° 79, p. 47
- Genghis Khan n° 86, p. 36
- Ghostbusters II n° 73, p. 70
- Ghosts'n Goblins n° 79, p. 50
- Ghouls'n Ghosts n° 73, p. 56 ; n° 82, p. 56
- Gold of the Aztecs n° 82, p. 55
- Golden Axe n° 77, p. 55 ; n° 86, p. 48
- Grandzort n° 80, p. 55
- Great Courts n° 70, p. 67
- Gunboat n° 79, p. 52
- Le Gunstick n° 75, p. 56
- Hammerfist n° 80, p. 58
- Hard Drivin' n° 74, p. 62
- Hawaiian Odyssey n° 75, p. 57
- Heavy Unit n° 76, p. 56
- Highway Patrol n° 67, p. 54
- Impossamole n° 79, p. 60
- Les Incorruptibles n° 73, p. 72
- Indiana Jones n° 69, p. 52
- Indianapolis 500 n° 74, p. 64 ; n° 82, p. 64
- International Soccer Challenge n° 82, p. 62
- Interphase n° 73, p. 62
- Intruder n° 74, p. 68
- Italy 90 n° 79, p. 54
- It Came From the Desert n° 74, p. 46
- Ivanhoe n° 76, p. 54
- James Pond n° 84, p. 72
- Jaws n° 69, p. 49
- Jumping n° 78, p. 72
- Jupiter's Masterdrive n° 86, p. 50
- Kalaan n° 79 , p. 48
- Kick Off n° 68, p. 47
- Kick Off II n° 81, p. 62
- Killing Game Show n° 83, p. 80
- Klax n° 78, p. 55
- Knights of the Sky n° 86, p. 34
- Krypton Egg n° 68, p. 49
- Last Duel n° 66, p. 38
- LHX Attack Chopper n° 78, p. 60
- The Light Corridor n° 84, p. 61
- Loom n° 78, p. 70
- Lost Dutchman Mine n° 77, p. 56
- Lotus Esprit Turbo Challenge n° 83, p. 90
- Manchester United n° 77, p. 60
- Mayday Squad n° 67, p. 43
- Mean Streets n° 86, p. 44
- Microprose Soccer n° 68, p. 46
- Midnight Resistance n° 82, p. 78
- Midwinter n° 76, p. 68
- Mr Heli n° 70, p. 52
- M1 Abrams Tank Simulation n° 78, p. 54
- M1 Tank Platoon n° 71, p. 58
- Moonwalker n° 83, p. 70
- Mystic Defenser n° 80, p. 62
- Navy Seals n° 86, p. 52
- New York Warriors n° 84, p. 82
- New Zealand Story n° 69, p. 46
- Nil, Dieu vivant n° 70, p. 48
- Ninja Spirit n° 81, p. 68
- Ninja Warriors n° 75, p. 53
- North and South n° 73, p. 50
- Oil Imperium n° 73, p. 52
- Operation Thunderbold n° 75, p. 51
- Over the Net n° 86, p. 38
- Pang n° 82, p. 60
- Panza Kick Boxing n° 84, p. 60
- Paperboy n° 70, p. 64
- PC Globe n° 74, p. 54
- Permis de tuer n° 69, p. 62
- Pick'n Pile n° 86, p. 58
- Pinball Magic n° 75, p. 60
- Pipe Mania n° 77, p. 57
- Plague n° 81, p. 80
- Plotting n° 80, p. 53
- Populous Data Disk n° 70, p. 47
- Powermonger n° 83, p. 82
- P47 n° 76, p. 64
- Prince of Persia n° 84, p. 74
- Project Firestart n° 70, p. 49
- Puzznic n° 84, p. 96
- Quartz n° 74, p. 50
- Raffles n° 67, p. 56
- Railroad Tycoon n° 79, p. 62
- Rainbow Islands n° 69, p. 44 ; n° 77, p. 61
- Red Alert n° 78, p. 56
- Revenge of Shinobi n° 81, p. 63
- Rick Dangerous n° 69, p. 47
- Rick Dangerous II n° 82, p. 74
- Robocop n° 64, p. 53 ; n° 67, p. 41
- Robocop 2 n° 86, p. 41
- Rock'n Roll n° 73, p. 51
- Rush'n Attack n° 70, p. 54
- RVF Honda n° 68, p. 44
- Rygar n° 80, p. 56
- Saint Dragon n° 83, p. 88
- Sargon IV n° 67, p. 53
- Savage n° 65, p. 56 ; n° 69, p. 56
- Shadow of the Beast n° 71, p. 74
- Shadow of the Beast II n° 82, p. 76
- Shadow Warriors n° 81, p. 76
- Sherman M4 n° 75, p. 48
- Shinobi n° 71, p. 55
- Shufflepuck Cafe n° 71, p. 54
- Sideshow n° 76, p. 60
- Silent Service II n° 82, p. 50
- Silkworm n° 68, p. 42
- Sim City n° 71, p. 70
- Simulcra n° 82, p. 54
- 688 Attack Sub n° 68, p. 43
- Sliders n° 84, p. 76
- Space Ace n° 75, p. 54
- Speedball II n° 86, p. 42
- Spherical n° 68, p. 48
- Stormlord n° 68, p. 53
- Stormtrooper n° 67, p. 55
- Strider n° 83, p. 78
- The Strider n° 70, p. 62
- Stunt Car n° 70, p. 60
- SU-25 Soviet Attack Fighter n° 83, p. 64
- Super Mario Bros II n° 67, p. 45
- Super Monaco Grand Prix n° 82, p. 72
- Super Off Road n° 84, p. 70
- Super Volleybal n° 82, p. 80
- Super Wonderboy in Monster Land n° 73, p. 68
- Superstar Soldier n° 82, p. 52
- Switchblade n° 74, p. 56
- Tennis Cup n° 77, p. 48
- Test Drive II n° 67, p. 49
- Thunder Chopper n° 69, p. 45
- Thunder Force III n° 81, p. 58
- Thunderstrike n° 80, p. 60
- Tie Breack n° 79, p. 46
- Tiger Heli n° 77, p. 58
- Time n° 75, p. 55
- Tower of Babel n° 76, p. 70
- Toyota Celica n° 86, p. 54
- Triple Battle F1 n° 76, p. 61
- 3D Pool n° 69, p. 50
- Turrican n° 79, p. 53
- Tusker n° 75, p. 58
- TV Sports Basketball n° 77, p. 52
- Ufo n° 73, p. 58
- Ultimate Ride n° 84, p. 62
- Unreal n° 80, p. 52
- Venus n° 81, p. 78
- Vette n° 74, p. 47
- Vigilante n° 68, p. 55
- Vindicators n° 67, p. 48
- Voyager n° 67, p. 52
- Wall Street n° 77, p. 53
- Weird Dreams n° 68, p. 51
- Welltris n° 81, p. 61
- West Phaser n° 71, p. 66
- Wing Commander n° 83, p. 76
- Wings n° 82, p. 68
- Wolfpack n° 80, p. 50
- Wonder Boy III n° 71, p. 76
- X-Out n° 75, p. 52
- Xybots n° 69, p. 54
- Z-Out n° 86, p. 46

SOS Aventure

- Bard's Tale III n° 86, p. 109
- B.A.T. n° 74, p. 121
- Battlemaster n° 84, p. 156
- Bloodwych n° 70, p. 132
- Champions of Krynn n° 81, p. 126
- The Colonel's Bequest n° 77, p. 94

Conquest of Camelot n° 79, p. 102
Damocles n° 81, p. 128
Déjà Vu II n° 67, p. 90
Dragonflight n° 83, p. 152
Dragon Wars n° 74, p. 154
Dragons Breath n° 76, p. 110
Dragons of Flame n° 75, p. 100
Drakkhen n° 75, p. 96
Explora III n° 86, p. 107
Fétiche maya n° 73, p. 138
The Final Battle n° 83, p. 148
Final Command n° 76, p. 107
Fire King n° 73, p. 144
Gold Rush n° 65, p. 105
Hero's Quest n° 74, p. 114
Hillsfar n° 67, p. 95
Hound of Shadow n° 73, p. 140
Iceman n° 79, p. 130
The Immortal n° 82, p. 132
Indiana Jones et la dernière croisade n° 70, p. 130
Infestation n° 77, p. 97
Iron Lord n° 74, p. 116
Journey n° 68, p. 122
Keef the Thief n° 74, p. 117
Kingdoms of England n° 71, p. 138
The Kristal n° 68, p. 123
Kult n° 67, p. 96
Legend of Djel n° 69, p. 112
Legend of Faerghail n° 80, p. 110
Lords of the Rising Sun n° 67, p. 92
Manhunter 2 n° 71, p. 136
Maupiti Island n° 78, p. 116
Megatraveller 1 n° 83, p. 150
Murders in Space n° 84, p. 152
Operation Stealth n° 80, p. 113
Ooze n° 71, p. 140
Personal Nightmare n° 69, p. 116
Phantasy Star II n° 84, p. 154
Pirates n° 70, p. 128
Prophecy n° 68, p. 124
Quest for Glory II n° 86, p. 106
Rings of Medusa n° 80, p. 112
Search for the King n° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island n° 82, p. 136
Shogun n° 69, p. 114
Space Quest III n° 68, p. 120
Starflight n° 76, p. 109
Starflight II n° 77, p. 96
Star Vega n° 78, p. 118
Super Hydlide n° 83, p. 146
Swords of Twilight n° 73, p. 142
Tangled Tales n° 76, p. 108
The Third Courier n° 80, p. 115
Ultima VI n° 78, p. 119
Les Voyageurs du temps n° 70, p. 126
Wonderland n° 86, p. 104
Xenomorph n° 79, p. 100
Ys n° 82, p. 138

Hors séries

Guide 1990 n° 72S
Guide 1991 n° 85H
Microjeux :
160 pages de listings n° 1

Solutions

Citadel n° 71, p. 144
Dungeon Master du n° 61, p. 148 au n° 67, p. 100
Fétiche maya n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade n° 77, p. 101
Last Ninja n° 67, p. 100
New Zealand Story n° 73, p. 150
Populous n° 79, p. 110 et 80, p. 120
Shadow of the Beast n° 75, p. 106
Targhan n° 68, p. 129 n° 69, p. 120
Les Voyageurs du temps n° 78, p. 122 n° 79, p. 106
Zack Mc Kracken du n° 68, p. 129 au n° 74, p.122

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

A.T.P.	PC	61
ADI applications CE1-CE2	ST, PC	60
Aldynes	Supergrafx	66
Amazing Spiderman (The)	Game Boy	83
Amos	Amiga	95
Balloon Kid	Game Boy	79
Bard's Tale III	Amiga	110
BAT	CPC	75
Betrayal	Amiga	107
Calligrapher 2.1	ST	94
Chase HQ II	ST	77
Chuck Rock	Amiga	84
Crack Down	Megadrive	80
Crime ne paie pas (Le)	ST	110
Crown	Amiga	74
Cyber Lip	Neo Geo	64
Dead Moon	NEC PC Engine	74
Dick Tracy	Amiga	83
Dick Tracy	Megadrive	58
Disc	PC	76
Ditris	Amiga	78
Elvira	ST	110
Enchanted Land	ST	82
Escape from Colditz	Amiga	110
Eye of the Beholder	PC	104
Ferrari 1 3D	Amiga	80
Feudal Lords	ST	77
Final Match Tennis	NEC PC Engine	84
Flight Simulator IV	PC	56
Fugitif	CPC	110
Full Contact	Amiga	57
Ghostbusters II	Nintendo	83
Go Player	ST	59
Go Player	ST	59
Gods	ST	63
Grand Prix 500 II	Amiga	78
Heavy Unit	Megadrive	83
Ice Hockey	ST	78
Je découvre les couleurs	ST, Amiga, CPC	50
Joe Montana Football	Megadrive	78
Joy Joy Kid	Neo Geo	79
Judge Dredd	Amiga	82
Jupiter's Masterdrive	ST	81
Labyrinthe des pharaons (Le)	ST, PC, Amiga, CPC	50
Legend of Hero		
Tonma	NEC PC Engine	72
Little Puff	Amiga	76
Lorna	Amiga	62
Magic Johnson's MVP	Amiga	84
Mickey et le zoo en folie	ST, PC, Amiga, CPC	50
Override	NEC PC Engine	82
Parasol Stars	NEC PC Engine	75
Power (The)	Amiga	65
Publish it ! Easy	Mac	93
Puzzle Boy	NEC PC Engine	76
Revelation	ST, Amiga	74
Ruff and Reddy	ST	82
Sim Earth	PC	76
Son of Dracula	NEC PC Engine	84
Space Quest IV	PC	106
Stealth	Nintendo	82
Super Monaco Grand Prix	Amiga	81
Swords and Galleons	Amiga	75
Team Suzuki	Amiga	80
Tennis Manager	Amiga	79
The Blue Max	Amiga	77
Think Twice	Amiga	75
Typestyler	Mac	92
UMS II	PC	74
Volumm 4D	Amiga	95
Wacky Darts	Amiga	80
Zarathoustra	Amiga	77



AMSTRAD

A 464 + lect. disk + 2 mannettes + 120 jx + rev. TBE. : 2 800 F. **Michel BARSUS, 70110 Melecey. Tél. : 84.20.21.40.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio rév. + bur. + logs éduc. + jx + joy. Jam. servi le tt : 3 200 F (à déb.). **Cécile POISSON, 5, rue du clos 28630 Corancez, Chartres. Tél. : 37.26.01.93.**

Urgent ! Vds CPC 464 : mon. GT 65 + lect. de disc. + K7 + disc. (350 jx) 2 joys + nbx mat. à déb. **Michaël EGIZIANO. Tél. : 92.31.53.97.**

Vds CPC 464 Mon. + lect. disk DDI. 1 + 40 D7 + Adap. coul. + synthé vocal + mags val. : 5 000 F cédé : 1 600 F. **Ronan LEFEBVRE, 20, rue de l'Abbé Lémire, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.74.91.92.**

Vds CPC 464 mono + joy TBE : 1 200 F. **Thierry DURAND, 54, rue Paul Curien, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.54.51.**

Urgent vds CPC 464 coul. (sept. 89) + joy + jx. Px : 1 650 F. **Tarek MEHDI, 16, rue Larivière-Leffoulon, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.78.53.**

Salut ! Vds Kick Off 2 sur CPC 6128 faire propos. **Cédric DELPLACE, 6, rue du Berlandois, 59530 Orsinval.**

Vds nbrses D7. 3 ». Jx pour 6128 CPC cause 5 1/4. Petit prix. **Fernand TAVARES, 30, route de Chateauneuf, Levercors 2, 26200 Montélimar.**

CPC 6128 + jx orig. (Shinobi dble Dra. 2) TBE disks vier. : 2 700 F. **Richard FALLET, 111, Grande rue, 10110 Bar-sur-Seine. Tél. : 25.29.99.94.**

Vds CPC 6128 coul. + sris + tuner TV + DMP 2160 (nve). Vendu globalement ou sép. le tt : 3 500 F TBE. **Sébastien CHARREIRE, Lanau, 15260 Neuveglisse. Tél. : 71.23.56.49.**

Vds CPC 6128 + joy + util. (disco 60, Ocpart Studio, Calcumat) : 2 400 F. **Corentin PLANSON, Route de Lanvenegen, 29310 Querrien. Tél. : 98.71.34.15.**

Vds 6128 coul. + imprim. DMP 2000 + log. ttx, dessin, jx + livres + 1 housse prot. **Éric COULON, 8,rue Achille-Martinet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.65.59. (ap. 19 h).**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + joy + nbx jx et util. + manuel. TBE : 2 500 F. **Emmanuel CONUS, 2, rue du Gardian, 84000 Avignon. Tél. : 90.88.08.27.**

Urgent ! vds CPC 6128 + jx + rev. + 1 joys. + mble + bte disq. : 2 100 F. **Alexandre PONTY, 24, route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.57.80.**

Vds CPC 6128. Adp. TV. nbx jx manuel : 2 000 F + PC 1512, DD 20Mo, jx + util. dos 4., Dosshell, manuel : 5 000 F. Livraison, pr. **Zoubier HARBAOUI, 4, rue de Dijon, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : 48.41.87.03.**

Vds A 464 mon. coul. + jx orig. + livre + cray. opt. Px : 1 000 F. **Grégory HIRSCHNAGL, 95, bd Brune, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.58.47. (ap. 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. + manuel + joy + 38 disk, 180 jx + 80 revues. TBE. Dans emb. d'o. : 3 300 F. **Dominique CAMBEFORT, 29, av. Aspirant-Buffet, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.03.27.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. + jx : 2 700 F. Vente sép. pos. **Jérôme FARINA, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.06.04.**

Vds A 464 coul. + joy + nbx jx : 1 700 F à déb. Urgent ! . **Yann CHAVANTRÉ, 343, Cité Jean-Yole, Bât. D, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.23.87.**

Vds CPC 6128 coul. + 250 jx + tuner TV + joys + pistolet + disk Nettoy. + dbleur joy + câble magnéto : 3 800 F. **Olivier SOLLIN, 7, rue Mirabeau, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.16.61. (ap. 18 h).**

Vds CPC 6128 mon. coul. + nbx jx + Textomat + 2 joys. Pour 2 390 F. **Gaël LUCE, 3, rue Henri Ribière, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.63.52.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + lect. disks DD1 + 60 jx + man. pro 5 000 + 30 revues + manuels : 2 500 F. **Gaëtan DONIO, 6, rue des Sauges, Appt. 109, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87.**

Vds A 6128 + mon. + adapt. télé + 284 jx + 50 util. + 2 manette + bouquins + manuel : 3 000 F. **Yveline TRESSO, 67, routes des Combes, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.35.08.**

Vds impr. Amstrad DMP 2160 + manuels d'util. + Textomat + Papier : 1 500 F. État Nf. **Alexandra NORRE, 6, allée Claude-Monet, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : 45.69.72.97.**

Vds impr. A DMP 2160 + Trait. de T. Textomat : 1 000 F. **Alain HOQUET, 86000 Poitiers. Tél. : 49.47.97.19 (H.R. ou le soir).**

Vds CPC 464 + mon. mono + jx (Pinball + dble Dra...) + joy 1 600 F (à déb.). **Philippe LEFEUVRE, La Grabatière, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.07.28.**

STOP ! vds 5 000 F CPC 6128 coul. + disc. + DMP 2160 + Papier + joy + doub. + 70 D7 + 20 orig. + câbles + 20 rev. **Ben WIZHELM, 90, rue du 3 décembre, 68150 Ribeauvillé. Tél. : 89.73.65.68. (19 h sauf le W.E.).**

Vds CPC 464 mon. coul. + joys + nbx jx + manuel : 1 350 F. Exc. Etat. **Emmanuel DELANNOY, 112, rue E. Bar, 62300 Lens. Tél. : 21.28.40.88.**

Vds Housse de prot. pour CPC (écran + clavier) : 110 F port com. + log. Magicsound : 130 F. **Thierry DURAND, 5,**

allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26.

Vds CPC 6128 coul. jx + joys + manuel + disk vier. (Pirates, Las + Minga2) Px : 3 200 F TBE. **Pierre LACAU St-GUILLY. Tél. : 9, av. des Chasseurs, 75017 Paris.(16-1) 47.63.18.25.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + 2 joy + nbx jx tt TBE : 2 500 F à déb. **Inti GOMEZ, 21, rue Rigault, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.61.21.**

CPC 6128 coul. + joy, 1 lect. K7 nbx jx : 1 900 F à déb. **Stéphane DELPUECH, 109, rue du Petit Château, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.16.18 (à 19 h 30).**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + 40 jx et orig. + 1 joy : 1 800 F. **Mathieu BROUNAIS, Le Bois de Bourgon, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.60.13.**

Vds CPC 464 écran coul. + jx + manettes : 1 200 F. TBE. **Érick DUMONT, 12, rue Dumas, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.95.77.**

Vds CPC 6128 + jx + bte rang. + protection écran, mon. coul. : 2 700 F. **Thierry GRAEBLING, 5, rue Béranger, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.03.60.37.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. gar. 7 mois + jx orig. + manuel : 3 000 F. **Thomas SMALL, Résidence Hennemont, 42, rue St-Léger, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.87.07.96.**

Occase vds CPC 6128 coul. + nbx jx + D7 vierg. log. + livres bte rang. : 2 500 F. **Jérémie MEYER, 19, rue de la Butte-aux-Cailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.24.20.**

Vds jx CPC 6128 (Ghostbusters 2 50 F et 12 jx fantastiques : 100 F urgent ! ! . **François CARON, 72, av. du Fayel, Rés. Grand Large, 62630 Étaples. Tél. : 21.09.08.28. (ap. 19 h).**

Vds A 6128 coul., TBE, Tuner TV, Réveil, 2 joy, Bureau, jx. val. : 6 500 F vendu 3 500 F. **Tony CASEIRO, 19, av. Carnot, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.26.75.**

Vds CPC 464 mono + jx + joy. + câble minitel px : 1 000 F. **Sylvain SOUPPAT, Chemin des Bruyettes, St-Consorce, 69280 Marcy-l'étoile. Tél. : 78.57.03.47. (ap. 17 h).**

Vds CPC 6128 coul. + disk : 2 000 F. Px à déb. **Luc PÉRIGAL, 11 bis, rue de Plaisance, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.14.34. (ap. 19 h).**

Affaire à saisir ! Je vous vds mon cher CPC 6128 (état neuf). + manette + manuel + jx : 2 000 F. **Sylvain TAVIAUX, Route Royale, 39220 Les Rousses. Tél. : 84.60.33.13.**

Vds CPC 664 + moni. coul. + 2 joy + dbleur + 40 disk + jx + bte rang. (le tt TBE) : 2 200 F, à déb. **Michaël COMTE, 98, le Colombier, le Logis, neuf, 13190 Allauch. Tél. : 91.07.15.91.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + joy + util. (Disco, Trait. Text). 2 500 F à déb. **Sébastien Ullmann, 23, Le Bois aux Platanes, 95610 Éragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.08.65.**

CPC 464 + lect. Disk + 20 disk + imp. + livres + chaîne ampli + tuner + DB K7 + disq : 4 500 F. l en BE. Px à déb. **Éric LAGEL, 1, rue des Aracades, 78100 St-Germain. Tél. : (16-1) 39.73.92.58.**

Vds pour Amstrad CPC (Targhan, Fighter, Bomber, Savage... etc.) : 90 F la D7 TBE. **Benoît SICRE, 28, rue Fabre d'églantine, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.67.10.**

Vds A 6128 coul. + util. + nbx jx : 3 000 F à déb. **Augustin GIRARDOT, 80, rue Abbé de l'Épée, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.54.38.**

Vds A CPC 464 mono + lect. disk DDI 1 + adapt. TV + nbx jx (Urgent !) : 2 250 F. **Jean-Marie LE ROCH, 9, av. Charles-Gide, 77270 Ville Parisis. Tél. : (16-1) 64.27.31.91.**

Vds CPC 464 coul. + DDI1 + impr. Synthé. vocal + cra. opt. + 40 disks + 10 K7 + ampli + nbx jx + jy : 4 500 F. **Mikaël TINTINGER, Toul-Ruz, 29520 Chateauneuf-du-Faou. Tél. : 98.81.75.61.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + man. + jx et util. px : 2 500 F. Vds impr. DMP 2160 + feuilles T. peu servi : 700 F. **Manuel GONZALEZ, 83, av. du Dr. Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.48.40.**

Vds CPC coul. 6128 + 100 jx + Adapt. (télé) + util. + D7 vierg. : 2 500 F (à déb.). **Farid BELLILI, 20, pl. des 4 vents, 78570 Chanteloup-Les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.43.07.**

CPC 6128 coul. imp. DMP 2160, Dbleur, nbx jx, env. 100 disk vierg. (cop. (disco) TBE. : 3 000 F. **Pierre COUTRIS, 188, av. Jean-Jaurès, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.86.65.**

Vds CPC 6128 coul., Tuner TV, meuble, radio-Réveil, jx orig., revues : 4 000 F. **Thierry JACQUET, 29, rue des Balmes, 69340 Francheville. Tél. : 78.34.21.70. (ap. 19 h).**

Vds CPC 6128 écran coul. état nf + joys dle prises + très nbx jx + casque + manuels util. 2 700 F. **Antoine CHANTALOU, 3, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.42.36.**

STOP ! Vds A 6128 + mon. coul. + nbx jx, TBE : 2 000 F. **Frédéric BIELER, 38, rue Victor-Hugo, 93410 Vaujours. Tél. : (16-1) 48.61.43.50.**

Vds A 464 coul. + tuner TV + jx + manet. + livre : 2 300 F, cause Megadri. **Cédric LOUIN, 45, La Roseraie, 60110 Méru. Tél. : 44.22.09.93.**

Vds A 464 mon. coul. + lect. disk DD1 + 3 joy + doubl + carte Fodos + housses + jx : 3 000 F. **Laurent CANNIER, 55, bld, Barbes, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds CPC 6128 coul. 1 an d'util. + joy. jx util. : 2 200 F. **Laurent COURTAUD, 13, rue de Romesnil, 95300 Livilliers. Tél. : (16-1) 34.66.91.17.**

Vds CPC 6128 mon. coul. 2 joy. + jx + tuner + ampli, T.V. + mble + nbx mag. **Hubert D'ANTIN, 13, av. de Normandie, 26130 St-Paul-3-Chtx. Tél. : 75.04.56.69.**

CPC 464 + appareil disq. + écran coul. + 50 jx vds : 1 200fF. Affaire à saisir. **Nicolas PICCIOLO, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.05.86.**

Vds pour Amstrad écran mono : val. : 1 000 F, vendu : 600 F. Pas sérieux s'abst. **Joseph JEHL, 42260 Martin-La-Sauveté.**

Vds A 2086, mono 1 DR 3.5 + 1 DR 5 1/4 ext. TBE avec joy souris et log. Px : 6 000 F. **KOCH Philippe, 3, résidence-les-Fougères, 68160 Ste-Marie-Aux-Mines. Tél. : 89.58.61.40.**

Vds CPC 646 coul. + lect. D7 + DD1 + 2 joys + nbx jx + livres + rev. : 2 000 F, DMP 2000, option : 900 F. **Benoît LIEBAULT, 70, rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.56.10.33.**

Vds Amstrad 6128 CPC + nbx jx + 2 joy. État nf : 2 000 F. **Laurent FERNANDEZ, 190, av. de la République, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.98.91.38.**

Vds CPC 6128 coul. + dis. + livre d'utilis. Urgent Px sacrifié : 2 500 F à déb. **David KUNIK, 02, allée de Picardie, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.11.61.**

Vds pour A 6128 Digitaliseur ARA et sris AMX : px à déb. **Robin STEFANETTI, 32, rue Proudhon, 25000 Besançon. Tél. : 81.82.12.40.**

Vds A 6128 + nbx jx + Magnum (6 jx) + joy + revues (val. réel : 8 000 F) cédé : 3 000 F ! Affaire. **Florent BIRIOTTI, 49, rue Chevalier, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.23.60.**

Vds CPC 6128 coul. + 70 disks (nbx jx + util.) + 1 joy + bte rang. : 2 700 F à déb. **Christophe RUZÉ, 240 av. d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.99.51.01.**

Vds 464 coul. + DD1 + 2 joys + dbl + carte Fodos + Housse + Téléch. + écran Anti. Réf. + égal. K7 + 70 jx orig. + manuels : 3 000 F. **Laurent VANNIER, Rte le Montmartrois, 55, bd Barbes, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.**

Vds A 6128 coul. + tuner TV + impr. DMP 2160 + 2 log. tt neuf : 5 500 F (+ jx). **Hervé SEGUIRAN, Traverse du Moulin à vent, 13015 Marseille. Tél. : (16-1) 91.63.43.47.**

Vds A CPC 6128 coul. + impr. + lect. 5 1/4 + NB jx et util. + doc. TBE. **Olivier DURAN, 13, allée du Muguet, 51450 Betheny. Tél. : 26.07.32.10.**

Vds A CPC 464 coul. + lect. DisK + revues + carte Fo Dos + cray. optique + jx Px : 2 000 F. **Hervé KRZENKOWSKI, 31, Domaine du Château, 91380 Chilly Mazarin. Tél. : (16-1) 69.34.02.11.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (ori) + Trait. T. + joy + bte rang. + log. Gram + 2 manu. util. + nbx revues : 3 500 F. **Riade MARZOUKI, 24, rue de Noyer Grenot, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.53.32.47.**

Vds CPC 6128 coul. lect. neuf + joy + 45 D7 + D7 nettoy. + QQ Plan./jx + manuel. Le tt : 2 800 F à déb. **Marc MIGNARD, 7, rue du Maréchal Joffre, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.64.35. (17 h).**

Vds A2000 + 2e Drive + mon. coul. : 7 000 F poss. séparé. **Marc DANET, 11, av. nationale, 91300 Massy (Région parisienne). Tél. : (16-1) 69.30.05.47.**

Vds CPC 464 + écran coul. + lect. D7 : 1 990 F, sans écran : 1 200 F (ou par élém.). **Pierre TAVEAU, 6, allée du Paradis, 94520 Mandres-Les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.97.28.**

CPC 464 + écran coul. + lect. D7 : 1 990 F. Sans écran : 1 200 F (ou par élém.). **Pierre TAVEAU, 6, allée du Paradis, 94520 Mandres-Les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.97.28.**

Cause AT vds A 2086 14 HRCD. VGA + DD 30 Mo ss garantie + DR525 ext. + 50 jx. Dom. public : 9 500 F. **Daniel JOURDAN, 9, rue Henri-Dunant, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.47.11.65. (ap. 18 h).**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 35 disks + orig. + lect. K7 + orig. K7 + 1 joyst. + 1 dbleur + jrnaux : 3 000 F. **Guillaume JUSTIER, 22, chemin de la Borne Grise, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.14.68.54.**

Urgent ! Vds CPC 464 coul. + lect. disk DD1 + adapt. Péritel MP1 + nbx ori. val. : 6 500 F. Vds : 1 300 F ! **Mébarek HACHMAOUI, 48, rue Germain-Defresne, esc. 9, Appt. 923, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.74.87.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (Robocop, Skweek, Kick off 2...) + 3 joys + manuel + D7 CP/M (tt en TBE) : 2 500 F. **Nicolas GUEGUEN, 157, rue de Versailles, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.13.43.**

Vds pour A 6128 Jx orig. (Zombi, Last Ninja II,) + D7 vier. : 500fF. **Éric HELLAL, 86, bd. Diderot, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.19.04.16.**

Av. pour Amstrad nbx jx orig. en K7 à moitié prix. **Cedric FETIS, 52, av. Joffre, 64150 Mourens. Tél. : 59.71.66.76.**

Vds CPC coul. : 61 jx + revues + val. réel. : 4 400 F. Prix : 2 990 F. **Emmanuel PAPADACCI, 32, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.15.83.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + jx + adapt. MPZ. État nf. (50 jx) : 2 500fF. **Antoine BELHOMME, 18, rue Rabelais, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.30.05.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joy + Dbleur + 40 jx orig. + 4 D7 vier. : 2 790 F. Vds jx NES et Sega de 150 à 250 F. **Frank MARCAULT-DEROUARD, 4, rue Descartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.04.59.**

Spécial CPC ! Vds mon. coul. Amstrad : 750 F. Vds lot. de nbx jx sur D7 : 450 F. à bientôt ! **Romain DE MONZA, 12, rue Tholoze, 75108. Tél. : (16-1) 42.59.46.12.**

Urgent Vds CPC 464 coul. + joy + log. (sept. 89). Px : 1 700fF. **Tarek HEHDI, 16, rue Larivière Leffoulon, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.78.53.**

Vds 6128-Plus coul. (déc. 90) garant. + nbx jx (Panza) + cart. + joy + revues (TBE) : 4 550fF. **Sébastien SOLIS, 7, av. des Cèdres, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.80.84.50.**

Vds 6128 coul. + adapt. TV + radio rév. + 70 jx + 2 man. dbleur + magaz. + manuels : 3 800 F. **Youri SAADALLAH, 15, rue de Bel-Air, 35870 Le Minihic-Sur-Rance. Tél. : 99.88.63.76.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + adapt. télé + nbx jx orig. + livre + joy (TBE) : 2 900 F. **Richard, AMICO, 1, rue Édouard-Joubert, 07300 Tournon. Tél. : 75.08.74.58. (ap. 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + 2 man. + livres + disks vierg. : 2 800 F. **Yann CANDÉ, 45 bis, rue du Moulin, 78420 Carrières-Sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.14.53.71.**

Vds pour CPC mon. coul. : 1 000 F, mon. mon. : 500 F, orig. disks : 80 F, K7 : 50 F. Vds synth. vocal. : 300 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny.(16-1) 60.07.11.68.**

Vds A 6128 + mon. coul. + joys + 35 jx + manuel + revues + posters + 1 disk grat. : Dragon Bree. à déb. **Jacek SONIK, 31, rue Jean-Goujon. Tél. : 45.63.76.80.**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joy + 75 jx (Great Court Grysor. L. + 1 manuel + bt rang. + housses le tt : 2 800 F. **Olivier SANVITI, 27, les Hameaux-de-Seine, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.30.28.**

Incroyable vds 60 jx sur CPC 6128 (Kate Ball – Opé. Wolf) + copieur 5.1 + trait. Text. Px : 500 F. **Stéphane GILLOT, 2, bd De Friedberg, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.46.98.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + 43 jx + dbl. de joy + 2 mag. le tt : 1 990 F. **Julien TOMASZEWSKI, rue de Fay-Ises-Agretz, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.14.47.**

Urgent ! Vds CPC 6128 coul. (D7) + imp. DMP 2160 + joy + utils. + mble + 18 jx orig. : 5 990 F (TBE) nbx jx en cadeau. **Nathalie COUDRAY, 29, chemin de Briis, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 69.20.55.42. (ap. 17 h).**

Vds CPC 6128 coul. + mon. mono. + adapt. TV + 150 jx (50 D7) + cor magneto + 25 Amstrad mag. le tt : 2 300 F. **Éric DEMICHEL, 8, allées Gambetta, 92110, Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.26.97.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + jx + bte. rang. + écr. prot. : 2 700 F. **Thierry GRAEBLING, 5, rue Béranger, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.03.60.37.**

Vds A 1640 DD ECD + lect. Ext. 3 1/2 + Carte disq. dur 32 Mo + log. + carte + joy. : 6 000 F. **Jean FAVRAUD, 22, rue Saint-Amand, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.03.46.**

Vds Imp. 120 D : 800 F. Lect. 5 1/4 : 1 000 F pour CPC. Ach. Amos + doc fr. : 250 F. **I-Long LOU, 27, rue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.16.94.**

Vds A. CPC 464 mon. mono. + 155 jx + 2 joys (1 branch. pour joy). Px : 1 800 F + (livre). **Sébastien MATHIEZ, 73800 Myans. Tél. : 79.28.05.05.**

Vds CPC 464 coul. + 1 joy + 120 jx + livres le tt TBE : 2 000 F. **Hervé FERET, 12, rue de Rogani, 34320 Roujan. Tél. : 67.24.78.39.**

Except ! CPC 6128 coul. : DMP 2000 + 40 D7 (ocp. disco, jx...) + nbx revues et livres... Px : 3 000 F ! ! ! **Stanislas DE LA FOYE, 2 bis, bld Volney, 35700 Rennes. Tél. : 99.63.70.89.**

Vds A 464, 1 man. 47 jx px : 5 000 F. val. : 7 000 F. **Luc WEHRUWG, 27, rue Principales, Wangenbourg, Engenthalles. Tél. : 88.87.32.90.**

Vds : CPC 6128 coul. + jx + Kit de téléch. + joy le tt (TBE) : 2 200 F. **Nicolas PRODHOMME, 3, rue de la République, 35580 Guichen. Tél. : 99.57.34.74.**

Vds CPC 464 coul. + lect. DD1 + manette + câble téléch. + 10 K7 + 30 disks + 6 livres + 50 revues : 2 000 F ! ! ! **Philippe WOERTH, 37, rue du Rempart, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.00.94.**

Vds A CPC 6128 coul. + jx (Rainbow, Island, Swboy...) + revues + log. util. + explor. 3 (Graph.) : 2 000 F. **Frédéric FRANK, 60, quai de la Libération, 76480 Duclair. Tél. : 35.37.54.95.**

Vds A. CPC 6128 coul. TBE + Nbx jx + revues + joy val. : 5 000 F sacrifié : 2 990 F. Urgent ! ! ! **Christophe GAY, 4, Allée Berny-D'Houville, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 45.09.09.01.**

! ! Mega-Affaire ! ! : Vds CPC 464 en panne + joy + DDI 1 + Housse : 1 500 F ! ! **Ludovic SEBAG, 20 av. Eugène-Thomas, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.51.24.**

Vds CPC 6128 TBE + Kit Am Charge + câble Magnet. + revues + jx orig. (coul.) à saisir ! **François THERY, 42, route de Landrecourt, 55100 Dugny.**

Vds CPC 464 + 100 jx + 2 joy. + manuel + revues, neuf, + mon. coul. TBE (ss gar.). cédé à 2 290 F. Super ! ! urgent. **Cyril DISPOT, 10, rue Bernard-Palissy, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.78.42.77.**

Vds CPC 464 + DD1 + Tuner + radio + 2 joy + 300 jx + Kit de net. et télé avec Magnum et Surprise ! **Fabrice LEFEBVRE, 263, av. Monteguieu, 60170 Ribécourt. Tél. : 44.76.78.80.**

Vds CPC 6128 coul. + imp. comp. : DMP 2160 + Light Pen + 2 joys + nbx jx + manuels + Dks (le tt TBE) : 4 000 F (val. : 7 500fF). **Guillaume PAPON, 60, rue René-Binet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.11.57.**

Vds A 6128 coul. + jx : 1 800 F. jx NEC : 200 F, pos. éch. **Fabrice SERRIERE, 36, av. Gallieni, 94340 Joinville Le Pont. Tél. : (16-1) 48.85.58.09 (entre 17 h – 20 h).**

Vds jx CPC 464. Px t réduits : 20 F... Liste contre 1 tbre. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor-de-Laprade, 42110 Feurs.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + Tuner + 50 jx + graphic City + 2 man. : neuf. Px : 3 000 F. **Johan CHAUVET, 6, bd de Belgique, 98000 Principauté de Monaco. Tél. : 93.25.04.30.**

Vds A 6128 + 100 jx : 1 700 F. Px à déb. **Alexis FELISA, 59, bd du Château, 92260 Neuilly-Sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.22.85.08.**

A 6128 + mon. coul. + 1 joy + 130 jx B.E. : 2 500 F. **Kevin DEVOS, 12, av. Ronsard, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.67.47.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + lect. disks DD1 + 60 jx + man. Pro 5000 + 30 revues, + manuels comp. Px : 2 500fF. **Gaëtan DONIO, 6, rue des Sauges, Appt. 109, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87.**

Vds CPC 6128 coul. + joy. + nbx jx (Sepidep...) + livre programme. Cédé : 3 000 F. **David HILAIRE, Puythier St-Pardoux de Drone, 24600 Ribérac. Tél. : 53.90.35.06.**

Vds 6128 coul. + joy + 51 jx (Ghouls'n Ghosts, Bubble Bobble, Rainbow, Islands...) + manuel. : 3 000 F. **François VAQUETTE, 17, rue de la Sée, 57310 Bertrange. Tél. : 82.50.84.98.**

Vds CPC 464 coul. + moni. Mono. + adapt. TV + jeux + livres + prog. : 1 500 F. **Fabrice SOBCZAK, 19, rue Gambetta, 59188 St-Aubert. Tél. : 27.37.25.06.**

Vds CPC 6128 coul. + imp. DMP 2000 + joy + bureau + revues + nbx jx (Gold. Ax., Rick 2) : 2 400 F. **Jean-Yves LAMEYSE, 35, av. des peintres, 59820 Gravelines. Tél. : 28.23.41.50.**

Vds A CPC 464 + lect. + K7 et D7, DD-1 + mon. coul. + joy. + jx et util. jx en K7 et D7. Val. : 8 000 F, vendu : 4 000 F. **Samuel PESENTI, 45, rue Jean-Jacques, Rousseau, 59370 Mans-en-Bareuil. Tél. : 20.04.00.52.**

APPLE

Vds 11c + mon. coul. + joy + sris + nbx logs : 3 000 F (Test drive + Silent Serv., Extasie + Fantavision : 600 F). **Benoît FAUCHATRE, 40, av. du Chevalier Sansot, 62152 Neufchatel-Hardelot. Tél. : 21.91.83.55.**

Vds Apple IIE + clav. + mon. coul. + 2 lect. + joy. + nbx jx : px à déb. **Chuan TRAN, 73, av. du Commandant Barre, 91170 Viry Chatillon. Tél. : (16-1) 69.05.10.20.**

Vds Apple IIE + Chat. mauve + mon. mono + 2 drives + imagewriter + joy + jx + util. : 4 500 F pos. v. sep. **Jean-Francois BAUDOIN, 34, rue Jean-Jaurès, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.53.60.**

Vds Apple 2C + mon. + disk + joy + sris + jx + man. : 1 500 F. **Laurent STIOUI, 156, rue de la Roquette, 75001 Paris, Tél. : (16-1) 43.56.63.27.**

Pour Apple 2GS : lect. 3 1/2 : 1 000 F. Pour 2C/2E : lect. 5 1/4 : 500 F. Souris 2C : 300 F + bte : 50 F pour 100 disks. **Gerald KARCENTY, 146, av. Jean-jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.75.03.**

Vds Apple 2C + mon. + disks, bas px. Vds nbrx jx sur Amiga (Unreal, Knight Force, Lemmings). **Stéphane BENESSIANO, 269, bd d'Antheor, 83700 Agay St-Raphaël. Tél. : 94.82.80.30.**

Vds Apple Mac. Plus, 20 mois, drive 800 K, disq dur Apple 20 Meg, ttexte + jx div. + doc. px : 8 700 F. **Jean Baptiste SIBUT, 260, Hameau du Guichard, 38140 Apprieu. Tél. : 76.65.18.11.**

Vds orig. Apple Pascal 1.2, Apple Fortran doc. orig. + doc. 500 F. **Hervé HORMAIN, 12, clos des Bleuets, 58450 Neuvy-sur-Loire. Tél. : 86.39.25.25.**

Thunderscan, audio. anim., 6s Ram + modem sectrad Apple, Ram – Keeper, Synthé. pss. 580 Yamaha, faire offre. **Thierry BIANCARELLI, 26, rue Aristide-Briand, 28700 Auneau. Tél. : 37.31.80.94. (19 h et 22 h).**

ATARI

Vds 520 STF (New Rom) + mon. SC 1425 + 50 D7 (jx, util.) + man., souris, le tout : 3 700 F. **Yann NEVHAUS, 8, rue de l'Abattoir, 68120 Pfastatt. Tél. : 89.52.23.70.**

Vds orig. pour ST : Oriental Games : 160 F, Beach Volley : 100 F. **Xavier OUSTRIC, 3, rte de Pezenas, 34530 Aumes. Tél. : 67.98.22.82. (ap. 17 h 30).**

Vds pour ST Falcon orig. prix int. Cher. contact pour éch. log. **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000. Tél. : (16-1) 47.84.94.39.**

Distribues Dom-Pubs sur ST et PC (sélectionnes et tries). Liste sur disk contre 6 F (timbres ou autres). **Marc VIDAL, 9, av. Madeleine, 92700 Colombes.**

Vds orig. Raiders, Speeball, Last Duel Fire and Forget, le lot : 300 F. **Jean-Claude MASSET, 8, rue Henri-Dunant, 9100 Évry. Tél. : (16-1) 69.91.02.97.**

Vds jx orig. ST : Tie Break : 125 F, Kick Off2 + World Cup : 150 F ou le tout : 250 F. **Daniel MASSIN, 21, rue Saint-Thomas, 50000 St-LO. Tél. : 33.55.34.10. (ap. 18 h sauf W.E.).**

Vds 520 STF (souris, joy, nbx jx, rev., Freeboot) TE à : 2 800 F (Rég. Toulouse). Éch. jx (Démo, jx). **Frédéric VALEZI, 3, rue de Ribosi, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.13.50.**

Vds orig. (ST) : Midwinter : 130 F, Stryx : 700 F, Bombuzal : 80 F, etc. + nbreux Dom. Pubs de 10 à 20 F. Prix port compris. **Pierre Emmanuel ANGELOGLOU, 100, quai de la Rapée, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.38.13. (entre 18 h et 21 h).**

Vds Atari 520 STF dble face (TBE) + câbles + souris + Doc + disk Lang. + 30 jx. Cédé : 1 950 F. Urg. **Fabrice BON, 14, allée Henri Barbusse, 93320 Les Pavillons Sous/Bois. Tél. : (16-1) 48.48.79.75.**

Vds 520 ST DF + mon., TBE + BCPS de Hits (Pang, Projectyle, Kick Off 2, P. of Persia, SCI...) : 3 890 F. **Cédric SERGEANT, 40, rue de la Corniche, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.35.01.58.**

Vds 520 ST + mon. coul. + souris + Joy + utils + hx (Goldeniaxe, Powermonger, Toyota Celica...) : 3 800 F à déb. **François Ta Thanh Minh, 12, av. Pierre-Dupont, 95400 Villiers-Le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.00.16.**

Vds orig. sur STF/E (news et old) : 50 F. Vds lect. laser port. : 600 F ou éch. contre jx lynx. **Éric TRAPY, Leymarie, 24330 St-Laurent-sur-Manoire. Tél. : 53.04.27.21.**

Vds 5 1/4 Cumana (40 & 80 pistes) pour SIT (TBE) : 700 F. **Stéphane LANG, 25, rue Cuvier, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.23.92.**

Vds pour ST : Turbo Out Rum, Beach Volley (120 F), Out Run (75 F). **Éric MAGALLON, 57, cours Julien, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.67.69.**

Vente de Maupiti Island sur Atari ST. : Px : 200 F. Jx orig. **Thomas CRYE, 32, rue de la Concorde, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.83.33.**

Vds 520 STE + mon. coul. Thomson + jx + manette + souris. Px : 5 200 F. Px à déb. **Anthony COLIN, 50 A, rue de Dole, 25000 Besançon. Tél. : 81.41.01.06.**

Vds nomb. log. ST orig. dont Midwinter, Falcon Populous... Neufs + manuel : 100 F à déb. **Éric SKHIRI, Paris XIX. Tél. : (16-1) 42.39.35.26.**

Vds 1040 STE + souris + manette + jx, garantie 13 mois : 2 700 F. **Olivier ESTARDY, 252, av. Daumesnil, 75012. Tél. : (16-1) 43.43.10.51.**

Vds 520 STF + jx + souris + joysticks + 1 mon. coul. + Freeboot= 4 500 F, mon. mono. composite : 400 F. **Éric BOUXIROT, 14, rue Irène et Frédéric Joliot-Curie, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.92.14.**

1040 STF complet garanti + Freeboot + jx nomb : 3 500 F. Cons. Nitendo + 8 jx : 1 400 F. **Jack CARBONNIER, 2, av. Cité du Chaperon vert, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.85.13.41.**

Vds lecteur 5 1/4 externe df peu servi : 800 F. Disks vier. 5 1/4 : 20 F les 10. **Philippe GUILLARD, 232, rue de Maltaverne, 45200 Amilly. Tél. : 38.85.33.03.**

Stop Affaire ! ! ! Vds imprim. STAR LC 10 coul. + accessoires. Px : 1 900 F. **Frédéric STUZ, 154, rue du Maréchal Joffre, 67230 Westhouse. Tél. : 88.74.58.62.**

Vds pour ST orig. : OP Stealth : 150 F, Midwinter : 100 F, manial Mansion : 70 F. **Aubin TORCHEUX, 7, rue des Commères, 78310 Colignières. Tél. : (16-1) 34.61.64.20.**

Vds nomb. disq. ST orig. Prix à déb. **Didier HEROUARD, 9, clos des Coquelicots, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.51.78.**

Vds pour ST (orig.) : Iron Lord, Double Dragon, Voyage au Centre de la Terre, Troubadours : 100 F 1. **Nicolas BRONARD., Impasse J.-Jaurès, École primaire les Toits, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.**

Stop Affaire ! Vds 1040 STF + souris + nbx jx : 3 350 F. Écran coul. : 900 F ! . **Arnaud BLACHER, 7, résidence Bellevue, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 69.88.83.10.**

Vds 1040 ST + lon. coul. SC 1224 + souris + joy + env. 150 disk jx util... : 5 900 F. Urgent. **Bruno Caseneuve, 19, rue d'Angivillier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.97.55.**

Vds or. ST : Tie-Break : 110 F, Silkworm : 100 F, Populous + Data disk : 160 F, B10 Challenge : 90 F, le tout : 400 F. **Gilles ARBELLOT, 5, Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.03.94.**

Vds lect. DF (ss. garantie 9 mois) pour ST 650 F ou éch. contre lect. Amiga. **Ludovic JARNO, 3, rue du Léman, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.43.02 (ap. 19 h).**

Vds Dompubs (Démos, util. musiq, jx) dès 15 F. Liste contre un tbre. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre.**

Vds 520 STE + joy + nbx jx (Projectyle, Cadaver) + Quatet (Mus) ss garanti prix : 2 500 F (à déb.). **David MILIN, 39, Hameau de Kercolin, Allée Henri-Wacquet, 29950 Bénodet. Tél. : 98.57.14.22.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. + trackBall + orig. (DM, CSBI, Populous, Powermonger...) : 3 500 F. **Richard PIEDEL, 113, rue de la Latte, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.01.60.21.**

Vds 520 STF coul. + 22 jx orig. + (GFA 3.0 + ass + com.) av. manuels. TBE : 4 000 F. **Antonin PAVIL, 3, quai Fernand POUILLON, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.10.53.**

Vds jx px bas (Golden Axe, Maupiti, Lotus Turbo, Speedball II + DE 100) pour STf/STE cause Amiga. **Martial BOULGUY, 274, rue du Margeriaz, 73230 St-Alban-Leysse. Tél. : 79.75.16.82.**

Vds 520 STF âgé 1 an. Nbx jx (Speeball II, Robocope II...) Souris neuve, rallongeur, 2 joy : 2 900 F. **Yoann VENNIN, 152, rue Faidmerbe, 59260 Hellemmes. Tél. : 20.33.29.17.**

Vite ! Vds 520 STF + SC 1425 : 3 000 F... **Stève DRAZIC, 65, av. F.-Roosevelt, Résidence Le Concorde, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.42.78.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. SC 1425 + 25 disk + joyst : 4 000 F. **Dominique PFEFFER, 24, rue Albert-Joly, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.59.10.10.**

Vds Atari 520 STE + nbx jx (état neuf) : 2 500 F. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Vds 520 STE TBE. Jx (1/90, Greats Courts...) + joy + écran coul. tt : 4 490 F. **Pierre GRETZ, 10, allée de la Perspective, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.18.70.**

Vds RVF Honda sur STF : 180 F, GFA bas 3.07 : 200 F, GFA comp. 3.03 : 180 F, GFA Assembleur : 180 F. **Stéphane BILLIOUD, rue de Château-Larbon, 01300 BELLEY.**

Vds orig. ST : 100 F pièce (Panza Kick Boxing, Ivanhoé, F29, Kick Off 2, Gen d'Or, Magnum 4 etc...). **Franck SALAUN, 20, rue François-Ménez, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.16.13.**

Atari 520 STE + 50 jx orig. Px : 2 500 F. **BARE. Tél. : (16-1) 43.96.03.26.**

Vds 520 STF exc. Etat + souris + tapis + 2 joy + Freeboot + livres + nb. jx + util. ds Emballage : 2 750 F. **Hugues TABOT, 14310 Parfouru-sur-Odon. Tél. : 31.77.11.20.**

Vds 520 STF + mon. coul. + 170 disq. + bte rang. + livre + joy + Freeboot. **Yoanne TOURNEUX, 3 allée Henri-Wallon, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.04.91.**

Vds 520 STF + mo. coul. + joy + souris + jx : 4 00 F. **Karl HAMAYET, 2, allée des Essaims, 78310 Coignière. Tél. : (16-1) 34.61.93.12.**

Éch. mon. 1040 coul. + imp. + lect. 5 1/4 contre PC AT + carte VGA. **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.87.23.15 (ap. 22 h).**

Atari 520 STE + mon. coul. + manuels + souris + joy + 60 jx et util. + Émulateur PC. TBE : 4 300 F. **Guillaume GIRARD, 22 bis, rue de Paris, 95680 Montlignon. Tél. : (16-1) 34.16.05.25.**

Vds 800 XL + 6 jx + 2 joys + doc. : 700 F. **Laurent BIGEY, 49, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.66.61.**

Vds mét. d'apprentis. de l'assembleur ST. Pour début. dem. doc. : **Cédric JAVAULT, 82, rue de l'Université, 75007 Paris. Tél. : (16.1) 45.44.21.05 (ap. 20 h).**

Vds Atari 520 STF (excel. Etat + 30 disq (jx + util.) + souris + câble péri. : 2 500 F. **Gaël ANGEE. Tél. : (16-1) 60.77.07.72.**

Vds 520 ST coul. + 50 jx (réc.) util. + éduc. + 2 joys + souris : 4 200F à déb. Vds 6128 coul. + tun. TV + 50 d7 (orig.) dbleur + joys : 2 500 F à déb. **Ludovic NOCOLLE, 12, rue Lamartine, 44100 Nantes. Tél. : 40.73.13.02.**

Vds pour 130 XE jx « Eagles Nest » en cart. : 150 F + nbrx jx Commodore 64, K7. **Yann FRETTE, 64, rue Gilbert NAVARD, 41150 Onzain. Tél. : 54.20.77.59. (ap. 17 h 30).**

Vds orig. sur ST-STE à 100 F, Flood et TBE Toyottes. **Antoine BAUZA, Le Renaîsance, rue Jean-Jaurès, 26300 Bourg-de-Péage. Tél. : 75.72.56.06.**

Vds 520 STF + souris, joy, nbx jx avec not. + log. de texte « Le rédacteur » : 2 200 F. **Julien BARBIER, 3, quai du Rhône, 30300 Vallabregues. Tél. : 66.58.58.42.**

Vds Portfolio Atari + Bee Cards 128 & 64 Ko + Interface série : 2 000 F + câble imp. **Paulo-Jorge, COUTINHO-PRAZERES, Résidence Gutenberg, 8)10, rue Beaurepaire, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.76.38.**

Vds 520 STF DF + 2 joy + souris + tapis + jx orig. + util. + D7 vier. le tout : 3 500 F. **Fabrice THIRIAU, 56, rue de la Fontaine-au-Roi, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.55.50.98.**

Vds Clavier 520 STF 87-88 TBE manette jx revues : 2 500 F à déb. **Frédéric RIVET, Le Breuil, 42740 Doizieu. Tél. : 77.20.95.28.**

Atari 520 STE, Vds Cadaver, Kickoff2 : 120 F un. Wargames Aventure, Rôles, Action, Réflex. **Gérarld ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.05.66.**

Vds mon. coul. SC 1425, Ex. E., facture, carton et notice d'orig. Urgent ! Px : 1 990 F. **Nicolas. Tél. : (16-1) 47.71.71.95.**

Vds orig. sur ST (Great Curts et Crazy Cars 2) : 150 F pce (TBE). **Christophe PERRIN, Chemin du Gros Bois, 38500 Coublevie.**

Vds Crazy Cars II sur Atari STE, val. 230 F, cédé 150 F, TBE. **Stéphane GENNAI, Lotissement l'Orgoise, Lot. 24, Courblevie, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.65.83.**

Pour ST vds orig. dans emb. avec not. : 70 F pces. Liste c. un tbre. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt.**

Vds 800 XL, 1040 STF FreeBoot, avec ou sans logs & igital. d'images Pro. TBE, t. b. prix. **Hervé LAHAUSSE, Le Révollet, Artas, 38440 St-Jean-De-Bournay. Tél. : 74.58.60.15.**

Vds pour STF-STE Tableur-Grapheur, Pro, Calcomat 2+, 500 F, complet. **Jean MOREAU, 2, allée Vincent-Scotto, 37100 Tours. Tél. : 47.41.60.24. (ap. 20 h).**

Vds orig. sur STE (Star-Trap, Shadow, Dble-Dr 2, Ivanhoe. **Frédéric BARDET, 6, rue de la gare, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.54.72.**

Hyper jx sur STE util, éduc. liste s dem. **Jean-Luc GEBLEUX, Campagne Tronc, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.14.06.**

Vds synthé DX75, prise midi + Batterie dig. + Pro 24. Le tt cédé à 5 000 F TBE. **Bernard FEREC, 5, rue Beaumarchais, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.82.81.**

Vds sur STE/F : Captive (110 F), Dragon Breath (90 F), Voy. du Temps (110 F), Sim City (110 F), GFA Basic 3.0 (400 F). **Cédric ou Nicolas LALY, 50, rue Pierre-Dulac, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1)48.75.42.67.**

Vds 520 STF (Clavier) + souris + joy + 95 jx (util., dessin) : 2 600 F. Urgent ! . **Frédéric COSTA, 124, bld Auguste Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.76.92.**

Vds mon. SC 1425 : 1 500 F + imp. 9 aig. comp. : Atari, IBM : 900 F. **Vincent AUBERT, Les Aigues Douces, Bât. K, 16, rue Turene, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.40.07.69.**

Vds Org. pour 520 STF, Raffles à 150 F ou éch. contre Mickey Mousse. **Laurent CAMUS, 26, rue du Général-Patton, 51220 Courcy. Tél. : 26.49.61.24.**

STF Vds EC contre mon. coul. Emanuell B Chal Morteviel T drive 1 maupiti Titan + Télescop nbx occul. + pied. **Christiane BIECHER, 7, rue de l'Hospice, 83520 Roquebrune-sur-Argens. Tél. : 94.45.37.16.**

Vds Handy Scanner, type 2 (Digit. d'image à main) + log. dessin : 1 000 F. **Bruno AUBRY, 3, rue des Camélias, 72210 La Suze-sur-Sarthe. Tél. : 43.77.34.47.**

Vds jx (Raimbow Island, Wonder Boy, Crazy Car...) de 80 à 150 F (orig.) Peace les mecs ! ! **Jérémy PONS, Les Hauts de Bois Grand, 81190 Puygouzon. Tél. : 63.38.23.81.**

Urgent ! vds orig., livres ma., disks 3 1/2 x 10, bte posso... sur Atari STF/E. **Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon-Plage.**

Vds sur 520 STE + nbx jx câble péritel, bte rang., souris, man. Gar. 1 an. Px : 3 500 F. **Romain MESLIER, 51, rue Raphaël, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.45.00.**

Vds 1040 STF + SC 1425 coul. + 50 disq + con. 2600 + 15 cart. : 4 800 F. **Nicolas. Tél. : 75.40.40.21.**

Vds Op. Stealth Pr 520 STF : 225 F, Vds Pr CPC : Fer & Flamme : 100 F, Sram : 100 F, Multiface 2 : 350 F, Kit Am Charge : 50 F. **Frédéric GUEHO, La Basse Feuillais, 35150 Chanteloup. Tél. : 99.44.09.26.**

Vds Synt. Yamaha + Expend Roland, Val. 7 000 F cédé : 4 500 F éch. ou vds jx pour STF. Prix int. **Valérie SOTO, 2, rue d'Oran, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Vds jx orig. sur ST (Lemings, Pang, Obitus, Swap, Elvira, Vaxine, disc) Rech. Dragon of Flam. **Jérôme PRIN, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.**

Vds 1040 STE + souris + joy + nbx jx : 3 500 F. Avec moni. coul. SC 1425 : 5 500 F. **Georges RIBEIRO, 24, rue de l'Archevêche, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.76.09.46.**

Vds jx orig. sur STE Mystical, Golden Axe, Indy Avantur, Operation Sthealt, P. Prix. **Laurent ORBANT, 10, rue des Cotes d'Auty, 92700 Colombes.**

Vds Atari 520 STF DF NR 01/90 + disks et cord. péri. Val. 3 300 F. Vdu : 1 500 F. **Ludovic DEBOVES. Tél. : 47.49.66.11.**

Vds 1040 STF + monit. coul. + lect. 5 1/4 + orig. : 5 000 F. **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.87.23.15 (ap. 21 h).**

Vds nbx jx sur ST/STE 20 à 50 F l'un. **Marc MONTESINOS, 22, rue Jules Genoves, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.56.21. (ap. 18 30).**

Aff. ST Jx 80 F pièce F-29 Retal, Lotus Turbo St Dragon Voy. du T., Rick, Box, Nar, Ninja, Warriors. **Florent FOUREZ, 28, rue Rino Della Negra, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.98.97.67.**

Vds 520 STF + jx et util. + câble minitel + dbleur + souris et tapis : 3 500 F + ach. 1040 STE coul. mon. : 1 100 F, Liste ST. **Olivier TEKOUTCHEFF, 151, av. R. Shuman, Bât. 5, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.02.11.09.**

Vds 520 STF gonglé A 1 méga + sélect. de faces + nvx jx, util., câble Péri., souris. TBE : 2 500 F. **Bruno MÉNAGÉ, 119, Clos de la Traversière, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.24.05.**

Vds 520 STE neuf (gar.) mon. coul. SC 1425 + jx + mant. **Kamel BENMEDDAH, 56, rue Douy-Delcupe, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.92.70.**

Vds 520 STE TBE nvlle série + jx + util. + joy. Cédé : 2 300 F. **Tristan CLARKE, 111, boulevard de Ménilmontant, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.95.00.**

Vds 520 STF/DF + souris + mon. mono + Star LC 10 + câbles + jx + gestion (Jaguars 3...). Le tout : 5 000 F. **Bernard BLARY, 2, rue du Réveillon, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.95.96.74.**

Vds 520 STF mon. coul. SC 1425 joy + souris jx Kick Off 2, Great Courts, Ital. 490) Px : 3 500 F. **Jérôme BOUSQUET, 27, rue Sébastopol, 34500 Béziers. Tél. : 67.49.06.10.**

Vds orig. ST : ZAC Mc Kracken, Speedball 2, Rock Star Rotox : 200 F, + grat. Golden Axe. **Laurent SCHELIQUET, 9, rue Leverrier, 66000 Perpignan. Tél. : (16-1) 68.56.81.15 (hrs répas).**

Vds lecteur 5 1/4 pour ST ou CPC : 800 F. Impr. 80 col. : 300 F. Souris : 200 F. **Alex BARODINE, B.P. 4522, 45045 Orléans Cedex 01. Tél. : 38.54.20.83.**

Vds jx orig. STF, Coug Force, Ninja 2, Power Boat, Lomb. Rally, Licence, etc. **Cyrille HOUDIN, 3, Square Henri Mondor, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.98.91.88.**

Vds 520 ST DF + mon. coul. + joy + jx 60 + D. Vier. + souris Anko. + bte, Le tt : 4 200 F à déb. **Jean-François HOUDIN, 11, rue Martiel-Dechard, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.30.62. (ap. 18 h 30).**

Vds 1040 STE + mon. mono. + imp. Citizen Swift 24 + log. rédacteur 3 + 1 jeu + Acc. Px : 7 000 F ss gar. **Bernard CLARET, 6, rue Maria-Déraismes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.11.30.**

Vds pour STE jx orig. Graaltext log. graph. et musi. Envoi liste et p. sur dem. **Pédro LACERDA, 28, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.30.16.**

Vds 520 STF/DF (déc. 89) + joy + imp. Thomson 80 col. Pr 90080 + 25 logs. jx/util.) TBE px : 3 000 F. **Christian MARTINEZ, Quatier St-Jean, 121, rue du Cibaloun, 04130 Volx. Tél. : 92.78.44.03.**

Vds 2 jx ori. sur ST : 300 F. Kick Boxing et the Gold of the Aztecs. **Éric RICO, 6, rue Bossuet, Val d'Albian, Saclay. Tél. : (16-1) 69.41.86.05 (19 h).**

Vds 9 orig. ST : OP Stealth, Kick Off, Explora, Mortivil, OP Wolf, Nebulos, Wonderboy, Barbarian, Terrorpod : 1 200 F. **Olivier GRESSE, Chemin du Pré-Mayeux, 01700 Beynost. Tél. : 78.55.17.33.**

Vds 1040 STF nbx jx, joy, souris, prise péritel, BE : 2 500 F. **David DUCHAMP, 11, rue de la République, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.95.29.**

Vds jx 520 STF, Dungeon Mast : 70 F, Roboscop : 60 F, R-Type : 60 F Thunder Blade : 50 F, Zmcrac : 100 F + copi. Deplomb etc. **Thomas BERNARD, 11, impasse de**

l'Horloge, 06110 Le Cannet Rocheville. Tél. : 93.45.73.98.

Vds 1040 STF (09/89) + joy + 150 disq. + bte rang. + revues : 4 000 F + TV : 1 000 F. Fabrice BAMAS, 8, chemin des Pains perdus, 28100 Dreux. Tél. : 37.50.01.34. (le soir).

Vds jx pour Atari 2600 (missile command, dig Dug, Pole position...) : 350 F (60 F pice) + 1 man. (100 F).Damien METSERS, 4, impasse de la Carrière, 34600. 67.95.32.95 (ap. 17 h).

Vds pour ST, Démos les + récent. et nbx disks, magazines. Prx bas. Env. tbre pour liste. David DUCASSOU, route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.

Vds Méga ST1 + 520 STF, 1 méga + TV coul. 26 cm, 12 V - 220 v. pal.-Sec. + impri. coul. Jet d'encre + camescope + minitel. Robert VIGEAU, 11380 Mas-Cabardes. Tél. : 68.26.30.71.

Vds orig. sur ST : Chase HQ, super cars, Wild Streets, Voy. du Temps (100 F) Lotus Esp. TC (150 F). Thierry BECERRA, 193, av. Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.05.49.

Vds pour ST, Démos les + récent. et nbx disks, magazines. Prx bas. Env. tbre pour liste comp. David DUCASSOU, route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.

Vds 520 STF + nbx jx (Falcon, Barbarian2...) joys + souris, Anco. : 2 300 F. Thomas THAVEAU, 17, rue du Four du Gué, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.23.87. (ap. 19 h).

Vds 520 STF/DF (TBE) + câble conn. mon. + souris + joy. Quick joy 5 : 2 500 F. (à déb.) Marc OLLIVRIN, 145, roue d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.93.76.

520 STF + mon. coul. + 3 joy + 40 log. d'orig. : 3 800 F. Joseph MOSTEFAOUI, 7, rue Louis-Delaporte, 75020 Paris. Tél. : 40.09.93.15 (le soir).

Vds jx orig. ST. Starflight : 80 F, Captive : 120 F, les 2 : 160 F, Block-Out : 50 F ou 30 F. Alexis MARCHANDISE, 28, rue Lacretelle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.51.14.

Vds orig. 580 ST, 140 F : Power Monger, Impossamole, Rick Dangerous, Indy, Turbo OutRun Sup. Car. Louis REYMOND, 22, av. Félix Viallet, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.57.00.

520 STE complet garanti Free Bot + nbx jx : 3 500 F, Nintendo + 8 jx : 1 400 F. Jack CARBONNIER, 2, av. Cité Chaperon Vert, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 49.85.13.41.

Salut ! Vds jx sur Atari ST/STE. Mathieu LEMARECHAL, 5, rue Stanislas-Bance, 95400 Arnouville-Les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52.

Vds 520 ST : 1 250 F, 520 ST gonflé 1 méga : 1 650 F, écran coul. SC 1424 : 1 250 F, Port en sus. Philippe REY, 13, rue Pasteur, 26200 Montélimar. Tél. : 75.51.26.35.

Vds nbx (Pang, Panza, Powermonger...). Px très int. Laurent SEMEILLON, 10, rue du Parc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.27.70.

Vds orig. ST : Bio Chal. + Tetraquest + act. Dighter + Dourmy STO. + Lastduel + Ikt + (Rrontrack + bat. Chess + sup. SK) : 350 F. Hohann MISSIOUX-DUPONT, 27, colline des chênes, 06530 Peymeinade. Tél. : 93.09.92.08.

Vds orig. pour ST-STE : Supremacy, Powermonger, Rock Star entre 50 F et 150 F. François SARRE, 21, rue des Pins, 90850 Essert.

Vds 520 STF + souris + 50 jx (Stealtm, Maupiti Island, Kick Off2, l'Art de la Guerre, Great Court...). : 3 000 F. François MARCHAND. Tél. : 45.78.11.59.

Vds 1040 + Péri + joy + nbx jx et util. TBE. Prix : 3 000 F. Francis GAMET, 10, rue de Douaumont, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.33.95. (le W.E.).

Vds jx orig. James Pond, Kick Boxing, Panza, Toyota, Celica GT Rally : 150 F l'un. Didier CORNET, 95 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.00.12.

Vds pour ST : mon. mono. : 700 F. Drive 5 1/4 : 700 F, Log. (liste contre 1 tbre). TBE. Jean-François GUITARD, 28, Cours Sextius, 13100 Aix-en-Provence.

Vds 520 STF + SC 1224 + souris + joys + man. + jx + livre sur GFA + câble péritel : 4 000 F. Van Trong NGUYEN, 35, rue du Musée : 13001 Marseille. Tél. : 91.54.30.31.

Vds Pr ST : Turrican : 100 F, Captive : 150 F, FS II : 150 F, Shadowof the Beast : 150 F, Scramble SP : 50 F Darwin (Megadr.) : 100 F. François QUEINNEC, 2, rue ch. de Foucauld, Appt. 805 A, 37200 Tours. Tél. : 47.27.08.48.

Vds 800 XL + man. jx orig., cart. (Bruce – Lee etc...). 1 200 F. Cédric LOUIN, 45 La Roseraie, 60110 Méru. Tél. : 44.22.09.93.

Vds jx 520 ST. Posde Powermonger, Nitro, Captive, Lost, Patrol etc...). Christophe LASMIER, 2, impasse Claude-Roche, 77740 Couilly. Tél. : 60.04.49.39.

Vds jx, démos, util. sur ST & Amiga (Speedball II, Lemmings, Swin...). Bas prix. Simon POIDEVIN, « Le Passoue », 22640 Plenee-Jugon. Tél. : 96.30.20.03.

Vds STF 520 + jx 2 200 F env. Prasoeur PHOEUK, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.24.79.

Moitié prix vds orig. ST : Cadaver : 119 le Monde des Merveilles : 119 Strider : 99 ou le tout 299. Raphël RICHAR, 50, rue Étienne-Marcel 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.48.70.

Vds Laser Atari SLM 804. TBE Achat 07/90, cause dbl. emp. : 9 000 F à déb. Claude BRECHON, 12, Hameau de l'Olivier, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.57.37.69.

Vds Con. Atari 2600 neuf 200 F. 2 joy + 4 jx + doc comp. + adapt. + doc. sur autres jx. Rémy LANDRA, 125 av. Jean XXIII, 06130 Grasse. Tél. : 93.36.11.51.

Vds 520 STF/of + péni + tapis + souris + joy + bts rang. + nbx jx. : 2 600 F. Antoine VALPREMIT, 15, rue Descartes, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.62.26.

Vds Synthé Yamaha DX 100 nbx acces. (log. midis pour ST...) Rech. musiq soundtrack ST. Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant. Tél. : 37.34.66.95.

520 STE Vds jx nouv. (Cadaver, St Dragon, Great Court 2, SpedBall2). Gérald ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000. Tél. : 79.72.05.66.

Vds Mega ST 1 + SC 1425 + Freeboot + 50 disks : 5 000 F cause dble empl. éch. Soft ST. Sébastien BIZIOU, « La Follaine » 37310 Azay-sur-Indre. Tél. : 47.92.54.11.

Vds pour 520 STE/STF et 1040 nbx jx. Liste sur d. Px tb. Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.

Monit. mono SM 124 : 500 F + Synthé Roland : 4 000 F + QX 5 Yamaha : 1 500 F + Tamtech compl. : 600 F. Édouard SAINT-PAUL, 25, rue du Puy-Joubert, 86280 St-Benoit. Tél. : 49.46.23.53.

Vds Mon. coul. SC 1435 ss garant. : 2 000 F. Éric DIEUX, 25, chemin de la Brosse, Chantecor, 91640 Bris-sous-Forges. Tél. : (16-1) 64.90.80.90.

Vds 520 STF (89) + péritel + t. nbx disks + câble Null-Modem + joys. BE : 2 800 F. Nicolas BRULEY, 59, rue du Parc, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 60.10.54.34.

800 XL + Joys, Speedking + jx (Flight, Simulator). : 500 F. TBE, Sylvain BROGARD, 8, rue de l'Ilette, 77500 Chelles. (16-1) 60.20.66.39.

A saisir Mon. mono. SM 124 neuf : 700 F. Comm. mono coul. : 50 F. Idir AOUIDAD, 83, av. Maurice-Berteau, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.65.24.54 (avant 17 h).

520 STE TBE + joys : 2 500 F. Hervé AUDUC, 33, rue Honoré-Sohier, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.92.10.

Vds 520 STF + non coul. 1425 SC + joy + souris + origi. + nbx jx, Panza, Kick, Boxing, F29 etc. Jérôme GAUTHEY, 66, rue Baratte-Cholet, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.83.10.10.

Vds pour ST imprimante SMM 804 : 800 F Drive 5 1/4 + 450 disc : 1 800 F + livre GFA, assembleur + log. : 100 F pièces. Frédéric FERLA, 20, av. Toussaint, Samat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.28.07.

Vds 520 STF DF étendu à 2,5 Mo + écran coul. + digitseurs, Vidéo et Musiq + brx jx : 6 000 F. Éric GARCIA, 375 av. des Mouettes, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.14.65.13.

Vds pour ST orig. F29, Raiders, Ferrari F1 : 120 F pièce, Explora 3 : 200 F (Port compris). Olivier FELBER, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald. Tél. : 88.29.06.83.

Vds 520 STE étendu à 1 MEGA de RAM + nbs disk + joy + souris : 3 500 F ou avec mon. coul. : 5 500 F. Georges RIBEIRO, 24, rue de l'Archevêque, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.76.09.46.

Vds log. orig. (jx, util. et livres de pr. pour ST. Nicolas TSINGOS. Tél. : 76.54.23.59.

Urgent ! vds 1040 STF + nbx jx et log. + 2 joys. + souris manuels : 2 600 F. David DUCHAMP, 11, rue de la République, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.95.29.

Vds orig. STE F 29, Midwinter, Flood, Triad 3, D. Master, CSB, Infestation, etc... de 100 à 160 F + discoscop (300 F). Frédéric PIRON, 189 bld. de la Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.

Vds nbx log. pour STF/STE : (jx, musq., util.) env. 2 disq vier. Le tout à prix t. b. ! ! Du jamais vu ! . Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26.

Av. Atari 2600 + 5 jx Super + 1 joy : Val. réel : 1 100 F, cédé 400 F. Alexandre CHATELIER, Poursay-Garnaud, 17400 St-Jean d'Angely. Tél. : 46.32.44.92.

Vds 1040 STF + mon. SC 1425 + manette + disks/utils, jx, Démos) + bte rang. + Freeboot : 5 000 F. Cyrille GALAN, 13, résidence Raymond-Havez, 59/178 Hasnon (Nord). Tél. : 27.26.67.30.

Vds STF lecteur dble face + mon. coul. + jos + Soft + livres prog. le tout : 4 000 F. Laurent LOURY, 1, rue Bidault Appt. 6, 31400 Toulouse. Tél. : 61.55.42.33.

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + jx orig. : 4 000 F ou éch. contre A 500 + mon. coul. Clotaire HANSE, 16, clos du Sylthes, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.32.13.88.

Vds 1040 STF + mon. coul. + lecteur ext. + Freeboot + manuels + souris + nbx jx. TBE : 4 500 F, Stéphane DUFFAU, 1, rue de Bretagne, 78180 Montigny Le Bretonneux. (16-1) 30.43.03.83.

Vds 520 STF DF + souris + joys + jx + disk + Péritel : 2 800 F. Jérôme BRACCO, 2 bis, rue Oswaldo-Cruz, 75016 Paris.

Vds 800 XL état neuf + lect. de K7 + 7 jx + 1 jx sur cart. + 1 joy. le tout : 700 F. Julien COUTSINAS, 9, rue Albert-Camus, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.82.97.

Vds 520 STF lect. DF Nlles ROMS + mon. coul. SC 1425 + 3 manet. + souris + 30 jx : TBE : 5 000 F. Laurent MARTY, Rue de Blangy, 62130 Humerœuille. Tél. : 21.41.83.75 (ap. 18 h).

Av. exc. état mon. coul. Atari 1224 servi 4 mois. : 150 F. Bernard GROLEAU, Bt. B3, 15 av. de Tubingen, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.60.78.

Vds 520 STF + SC 1425 (2 ans) + 100 disqs + imp. Amstrad 3250 DI : le tt : 5 600 F TBE. Michaël DANIAUX, 12, rue Tavelle, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.43.45.

Vds Atari 2600 + 3 jx (Pôle position, Zaxxon, Space inv.) : 300 F le tt. Vds Top Gun (Nintendo) : 300 F. Alain NOLF, 1, rue Laurent-Gers, Appt. 323, 62223 Saint-Laurent-Blangy. Tél. : 21.58.78.09.

Vds STE ss gar. + nb log. et nbx util. impr. Seiko 180 : 3 490 F. Sébastien CARON, 7, rue Vales, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.61.23.

Vds Atari 800 XL + jx + lecteur + joy. + tv mono : 1 050 F. Brice SCHAEFFER, 3, rue Jean-Vilar, 38120 St-Égrève. Tél. : 76.75.27.90.

Pour STF (Robocop2, Strider2, Priale of P., Golden Axe...) + mon. coul. Philips. Laurent BEAUCAMP, 81, rue d'Hennuin, 62370 Audruicq.

Vds sur STF orig. Midwinter, Iron Lord, Maniac Mansion : 80 F pce (Port compris). Luc VIVIER, 14, av. Bernard IV, 31600 Muret. Tél. : 61.51.33.06.

Vds jx pour ST (3D Pool, Op. Stealth, Leatherneck etc...). Ach. ou éch. Roll. Thunder, Summer Games. Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-Les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90.

Vds 1040 STF + mon. HR + disk dur + impr. (TBE) : 4 900 F + nbx log. (grat.). Jean-Christophe SAURRE, 83 ter, Av. Tolosane (Foyer et Résidence), 31520 Ramonville-St-Agne. Tél. : 61.75.95.40.

Atari 520 STF DF, 1M + SM 125 + SMM 804 + Free Boot + com. mon. coul. + émul. PC superchar. 1.4 + jx + utilis + livres : 8 000 F. Olivier INDJEYAN, 3, allée des Sassafras, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.78.27.

Vds 520 STE + jx + joy + souris + util. (2) gar 1 an + mon. coul. : 4 400 F. Haitham MIRGHANT, 832, Allée Bourvil, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.81.61.

Vds Atari 520 STE étendu 2,5 Méga SM 124 Mon. coul. CM 8801, souris Divlog + jx : 6 000 F. Pro 24 + clé : 1 400 F. Marc MENASSOL, 29, av. Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.57.85.30.

Vds sur ST Power, Stealth, Sim City : 200 F à 150 F, Cadaver, Av. Voyag. Foul Metal. TBE. Nicolas MARUT, 11, rue de Rungis, Appt. 323, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.79.25.

Vds 520 STE + joy + souris + nbx jx ss gar. px : 3 000 F. Stéphane MORABITO, 25, rue Vales, 83200 Toulon. Tél. : 94.62.27.79.

Vds ST/STE jx : 50 à 250 F (Ivanhoe, Operation Stealth... Christophe GUERIN, 26, av. Félix-Moureu, 64200 Biarritz. Tél. : 59.03.93.86.

Vds pour ST 3 orig. : Shadow Of the Beast : 150 F, Teenage Queen 50 F, Crazy Cars 50 F. Pascal SORAK, 26000 Valence. Tél. : 75.58.74.23 (entre 18 h et 20 h).

Vds 520 STF (DF) + TV coul. + Joyst + souris + jx. TBE : 3 000 F. Jean-Michel LETESSIER, 4, rue du Fiacre, 34440 Colombiers. Tél. : 67.37.13.31.

Vds 520 STF DF étendu 2.5 Mo, mon. coul. Atari, Dig. Audio et Vidéo. Px : 6 000 F. Éric GARCIA, 375, av. des Mouettes, 06700 Saint-Laurent-dur-Var. Tél. : 93.14.65.13.

Vds 520 STF + souris + joy + Btes + nbx jx (Panza, Maupiti, F20, Kick Off2) + rev. + cad. : 2 800 F. Gérarld GIEOFFROY, 3, Chemin du grand Champ, Suzannecourt, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.15.83.

Vds 1040 STF + imp. + moni. HR + souris + 2 man. + pap. + 5 000 F de jx + housses : 6 500 F. Nicolas PROCHAZKA, 45, rue des Champs-Élysées, 72000 Le Mans. Tél. : 43.28.67.67.

Atari Mega ST2 + mon. coul. + disq. durs 2 X 20 MB + impr. Star LC10 + nbx progs. : 9 000 F. Éric LOMBARD, 23, bd. Gambetta, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.24.73.

Vds pour STF « Hell Raisers » Shoot Them Up Val. : 280 F vdu : 150 F + Plan du 1er niv. Arnaq. s'abst. Alain POLLART, 31/9, rue Lamartine, 62114 Sains-en-Gomelle. Tél. : 21.72.16.67.

Vds jx sur 1040 STF : Line Of Fire, Sher. 4, Wilp Street, Savage, Italy 90, à part. : 130 F. Frédéric FOURNERAT, Maison Gure-Ohatzla, rue Antchoenia, 64210 Bidart. Tél. : 59.54.95.70.

Vds 520 STF + lec. ext. + 80 jx + bte rang. éch. ctre coregraphy + jx. David. Tél. : (16-1) 47.31.45.56.

Vds lec. 3 1/2 ST(E) : ex. plat, ex. Calif. access. Bradé : 600 F. Vincent, Paris et région parisienne. Tél. : (16-1) 45.25.95.94.

Vds jx orig. + not., Voy. Tps, SEC DEF CSB Populous, Drakken, Ligh Corridor, pas de détail : 500 F Pt com. Alex RAGOT, 29, rue du Souvenir, 49600 Geste. Tél. : 41.56.62.00 (h. r.).

Vds 520 STF DF + souris + Freboot + ext. 1 Mega à monter TBE le tout : 2 500 F. Bernard BLARY, 341, rue du Gal. de Gaulle, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.39.00.

Vds disks STF 25 F + port liste sur dem. + tbre. Jérôme DELANGLE, 4, rue de la Joute aux Cerf, 78610 Le Perray. Tél. : (16-1) 34.84.62.51.

Vds 1040 STF (03/90) état nf embal d'orig. + 60 discs (jx et uti.) : 3 300 F. Olivier FELBER, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald. Tél. : 88.29.06.83.

Vds : « Interphase » sur ST. jx orig. Px du jx : 250 F, aband. : 50 F. Arnaud BOISELLE, 20, Promenade Mona-Lisa, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.20.64 (le samedi).

Vds 520 STE + mon. SC 1425 nbx jx, meub, mic. joy. peu ser. cse ach. Cons. Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Réalville. Tél. : 63.93.15.51.

Stop « vds pour ST : Grosses qtés Disks (dom-Pubs...) : 200 F 30, 500 100 ! vite ! Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.

Vs dés. écouter vtr. ST sur vtr. Hifi, vds adapt. 160 F. Rens. ctr. timb. Olivier CELERIER, 43, route de Meyzieu, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure.

Vds 520 STF lect dble F. + mon. coul. + joy + jx + rev. + liv. du lect disk. Px : 4 500 F. Nicolas NIMESKERN, 11, rue des Bénédictins, 57740 Longeville-les-Saint-Avold. Tél. : 87.92.72.42.

Vds jx STE pet. px : Exolon, Justicier 1 et 2, Pinball, val. : 1 050 F, cédé : 450 F. Frédéric SUCH, 79, rue Stanislas-Huguetto, 83600 Fréjus-Plage. Tél. : 94.51.02.83.

Vds 1040 STE + HD 30 Mo + Digit coul. PRO 80 + mon. coul. SC 1224 + impr. STAR coul. : 10 000 F. Maurice DESOTHEZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny. Tél. : (16-1) 64.41.06.42.

Vds 1040 STF + mon. coul. SC 1224 TBE + jx + souris + joy seul : 4 500 F. Ludovic BELMONTE, 57, rue de la Marne, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.07.54.

Vds nbx jx sur ST (Maupiti, Cadaver, Grisha) Gameboy (SP Mario, Tennis). Rech. Jade (ST). Philippe FALK, 4, av. Henri-Prost, 95200(16-1) Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.48.31.

Vds 14 disq. orig. Atari ST : Out Run, l'Arche du Capit. Blood, Hacker : 400 F, soit 28 F une. Bertrand, Étampes et Paris. Tél. : (16-1) 64.94.10.29.

Vds 520 STF + mon. coul. + util. + jx + câb. péri + 2 boites rang. + mag. : 5 000 F. Benoit BRIFFOX, La Vieille Route, 69630 Chaponost. Tél. : 78.45.25.91.

Vds 2600 + 7 jx : 500 F (val. : 1 200°F). Julien HIRSCHAUER, 1, Grande rue Eve, 60330 le Plessis-Belleville. Tél. : 44.60.81.86.

Urg. Vds STF (TBE) + monit. coul. + souris+joy + 50 disk (jx, copieurs) + tapis. : 3 500 F. Jérôme DUPUY, 8, allée des Champ Fleuris, 94400 Vity-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.71.62.92.

Vds Atari 520 STF TBE + souris + péritel + jx : 2 000 F. Michaël LAMARDELLE, 60, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.30.15.

Vds éch. sur STF-STE jx, util. (des., Mao, Lag.). Démos. Christophe MONNIER, 164, rue Haute, 59870 Bouvignies. Tél. : 27.91.21.32.

Vds 520 STE nbx jx de DM à Team Susuki, liste sur dem. P. px. Jean-Christophe MARROT, Rés. Les Cèdres Argentés, Rue Kennedy, bât. F, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.42.03.51.

Vds ST inter. multi. : 400 F, Gameboy + batman + tetris + boxing + qix : 750 F (écrire). André REYNETTE, 10, rue Thiers, 88100 St Dié. Tél. : 29.56.31.17.

HEP Vds 520 STF + 60 jx + mon. coul. SC 1425 + util. + mag. BE PR : 3 500 F. Athur GAVOUYERE, 601, rue de Stalingrad, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.86.94.

Cons. XE + Pls. 3 jx E. N. PV. 500 F. Benoit Saint-Rémy, 1 bis, rue des Hêtres, 54960 Marcy-Le-Bas. Tél. : 82.89.66.20.

Vds log orx : le rédact., Data Mat, Flexidump +, Astron, F29, Rans, Sher., Kick, Skad... Jean-Pierre MERIGNIEUX, 15, rue Basses Verckeres, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.75.64.

Vds, éch. jx. Dem. env. liste. Pas sérieux s'abs. **Jean-Claude, PIATTI, 43, rue de Pavant, 77730 Citry. Tél. : (16-1) 60.23.75.70.**

Vds 8 jx orig. sur 800 XL. **Bertrand LHERM, 46130 Prudhomat. Tél. : 65.38.57.95.**

Stop ! vds 520 STF + mon. coul. + souris + 2 joys : 3 100 F. Vds log. : dem. liste. Vds multiface ST : 500 F. **Olivier QUENEA, 1, cité Les étrelots, 56140 Malestroit. Tél. : 97.75.05.60.**

COMPATIBLES PC

Vds jx sur PC 5 1/4 : dble Dragon : 95 F, Les passagers du vent : 75 F, Bob Morane : 55 F, Iznogoud : 65 F, Zombi : 85 F. **Davy CLOUET, Beaucourt, 44470 Mauves-sur-Loire. Tél. : 40.25.55.40.**

Commodore PC 10 III, 640 Ko, 5 1/4 et 3 1/2 + clav. 102 T + 15 prog. + écran hercules + bte. px : 4 000 F. **Marius GOLETTO, La Ribassiero, bloc D2, 8, chemin du Lac, 06130 Le Plan de Grasse. Tél. : 93.09.12.19.**

20 III XT CGA, coul. + sris + 1 lect. 5 1/4 + 3 1/2 + nbrx jx (TBE) : 9 000 F. **Paul LENG, 21, rue Sedaine, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.48.19.**

Vds état impec. Amstrad PC 1640, EGA, dble disk. souris, px : 7 000 F. **Christian PERARD, 35, av. Victor-Hugo, 92140 Clamard. Tél. : (16-1) 47.97.41.36. (heures bureau).**

Vds PC 1512 Amstrad avec 2 lect. disq. souple et rigide, disque dur et impr. **Bruno VASTA, 10, allée des Iris, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.10.39.**

Vds PC 1512 Amstrad 50 mm + bte de rang. + log. + jx éduc. : 3 800 F. TBE très urgent. **Patrick WENDEL, 74, rue Racine, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.66.62.**

Vds PC Amstrad 1640 DD + écran + joy. + carte et nbrx log. : 8 500 F. **Stéphane VILLAGOMEZ, 48, cours Camou, PT D, 64000, Pau. Tél. : 59.32.99.04.**

Vds PC 2086 Amstrad, VFA coul, 2 lect., nbr. log., TBE : 5 500 F. Scanner : 1 500 F. Digit vocal : 1 500 F. **Stéphane PACALET, 25, chemin de la Barre, 38260 La Côte-St-André. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds PC 1512 Amstrad nb + sris + joy + intégrale PC + impr DMP + nbrx log. + de 100, px : 3 000 F. **Mohamed AR, 12, rue Henri-Barbusse, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.93.50.33.**

Vds PC 1512 Amstrad coul, DD + sris, integ. PC + disq. orig. et manuel, px : 4 500 F acheté le 1/4/90. **Maryvonne ZOMINY, 94290 Villeneuve le Roi. Tél. : (16-1) 40.56.24.30.**

Vds PC 1640 Amstrad + écran EGA coul + manuel + sris + disks. + 1 lect : 6 000 F. (déc 90). **Pacôme DANHIEZ, 22, rue du Temple, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.22.76.**

Vds PC 1512 Amstrad 2 lecteurs 5 1/4, écran mono. Hercules + sris + Dos + Gem. Px : 3 200 F. **Rodolphe DE COUPIGNY, 4, av. de la Tranquillité, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.91.15. (W.E.).**

Ach. ttes sorte de jx et utils pr PC. Vds Tilt : 10 F pièce. Imprime gratos, ts vos fichiers, contact me. **Willy BOISAUBERT, 29, bd Branly, 60180 Nogent-sur-Oise.**

Vds 1512 Amstrad SD coul. + bonne logithèque, B. état. : 4 000 F. **Stéphane FRADIN, Le Bois Collin, 85690, Notre Dame des Monts. Tél. : 51.58.88.23.**

Vds PC IBM DD mono : 480 Ko + disq. 5 1/4, acheté 3 000 F cédé 1 500 F à déb. **Marcel CHATENET, 45, rue des Lévriers, 95360 Montmagny. Tél. : (16-1) 39.84.08.46.**

Vds jx PC 5 1/4 : 80/120 F (orig.), rép. ass., Marseille uniq. **Patrice BREMOND, 26, square National, 13003 Marseille.**

Vds PC 1640 D.Dur 20 Mo, 2 lect 5 1/4 et 3 1/2, EGA 640 Ko, 2 manettes, nx jx et log. **Jean claude BRESLER, 37, rue de la Plaine, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.17.38.**

Vds NCR PC 41 (8088 + 8087, 640 Ko, HD 10 mb, NGA, 360 Ko) + nbrx softs + livres : 5 000 F. **Sébastien GELLE-NONCOURT, 35, ch. du Biolley, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.33.54.**

Vds PC 1512 DD coul. + souris + joys PC + utils + Dos + Gem + 20 jx (TBE) : 3 800 F. **Olivier JACQUOT, 39 ter, rue de Paris, 95240 Cormeilles en Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.20.77. (ap. 17 h).**

Vds jx orig. PC : Wing Commander, TD3, Wolfpack etc...100 F port compris. Ach jx VGA + Adlib. **Thierry TOURNEUR, Mannes, 37220 Grouzilles. Tél. : 47.58.58.83.**

Vds PC 1512 SD, multiples jx (Crazy Cars II, Wolfpack) + sris, mon. coul., CGA : 5 000 F. **Jean Pierre-RIMEL, 6, rue Anatole-Braz, 22200 Guingamp. Tél. : 96.44.20.70.**

Stop ! vds jx, démos sur C64 (disk.) : Golden Axe, Strider II, etc... prix incroyable. **Olivier DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.**

Vds orig pour PC VGA entre 100 F et 200 F pièces (King's Quest V, Crash Course, Altered Destinity...). **Sébastien JUVET, 20, chemin du Rouet, 1258 Perly, Genève (Suisse). Tél. : (19-41) 227.71.18.70.**

Vds PC 1512 DD + mon. coul. + souris + log. util. + cart. extens. + joy IBM + qques jx. : 6 000 F état nf. **Pierre DOURLENS, 11, av. du Bel Air, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.59.54.**

PC vds 200 disks. 5 1/4 DF DD (Sony, Tdk, Verbatim.) et Softs le tt TBE, prix int. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy 57050 Longeville-les-Metz. Tél. : 87.32.84.75.**

Pc 5 1/4 Indy Avd, Vette, pro Tennis, Tour, Ultima 6, Midwinter : 130 F – 150 F. Élite, Zany Golf, Titan : 80 F. **Jean-Paul RETRU, 187, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.03.67. (ap. 20 h).**

Vds PC 1640 HD 20 Amstrad + mon. coul. EGA + d. dur 20 Mo + 5 1/4. px : 7 500 F à déb. **Christophe, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.47.21. (ap. 19 h).**

Vds PC AT 386 DD 60 Mo, 1 lect. 3 1/2, 1 lect. 5 1/4, VGA coul., nx log. val. : 24 000 F vendu : 16 000 F. **Gaëtan SEAU, 12, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.**

Vds PC 1512 DD coul. + joy. + nbrx jx orig. + 50 Disk vier. + imprim. Citizen 1200. **Patrice HENRION, les Farges, 42680 Marcellin-en-Forez. Tél. : 77.52.92.06.**

Vds pour PC 2000, lect. ext. 5 1/4, 360 Ko, état neuf, 900 F. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.79.21.**

Vds pour PC interface midi expandeur intégré + log. Seq. 24 pistes + midimix. Px à déb., s. gar. **Eric LECLERCQ, les Grandes Varennes, 21490 Clenay. Tél. : 80.23.20.55. (ap. 18 h).**

Urgent ! vds PC 1640 EGA 8 Mhz, 2 lect. 360 Ko + HD 40 Mo + joy. + sris + nbrx log. : 9 800 F. **Franck GABRIEL, 38 lot. Herrabe de Landsberg, 67210 Niedernai. Tél. : 88.95.46.34.**

Vds compt. PC Sinclair, lect. 3 1/2, souris, mon. ambre. Ensemble neuf : 2 900 F. **Jean-Jacques DEPLAINE, 9, av. d'Arches, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.58.27.13.**

Vds comp. IBM disq. dur 20 Mo, 1 lect. disq., éc. coul. CGA, clav. Azerty, impr. Citizen, souris, nbrx log. px : 7 900 F. **Jean-Philippe REYMOND, la Campanelle, Quartier Beaufort, 13540 Puyricard. Tél. : 42.92.14.32.**

Vds jx orig. PC : King Quest 4, Leysure, Suit Larry 3, Indy 3 (arc + aven.) nbrx autres, bas prix, urgent. **Jean-Luc SEVERE, Kernévez Guitré, 29250 St-Pol-de-Léon. Tél. : 98.69.06.45.**

Vds pour PC 5 1/4 jx orig. (neuf), Populous : 80 F. **Michel GARCIA, 9, allée Albeniz, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.89.31.**

Vds PC XT Turbo, 640 Ko, 2 lect. 5 1/4, disque dur 20 Mo, mon. CGA coul., jx et log. prog. : 5 500 F. **Joël CORCESSIN, 59, rue de Montaigu, 78240,Chambourcy. Tél. : (16-1) 39.79.34.99.**

Vds jx PC : Monkey Island : 200 F, Test drive 3 : 190 F, King Quest 5 : 270 F, Day Of Thunder : 180 F, port compris. **Audrey IMBACH, le sous-bois, 8, chemin du Jas de Rhôdes, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.01.58.**

Vds PC XT 10 Mhz, Ram 640 Ko, CGA coul., 2 x 5 1/4 : 5 000 F. Commodore 64, lect. K7, mon. vert : 800 F. **Thierry Milliard, 62, av. de Verdun, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : (16-1) 45.95.10.75.**

Vds (pour 100 F) Strider et Stunt Car ou éch. contre autres sur PC 5 1/4 en EGA. **Arnaud SICHET, 20, allée Charlie Chaplin, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.43.03.**

Vds PC XT Zenith Easy, 512 Ko, 2 lect. 3 1/2, souris, mon. mono CGA : 3 500 F. **Jean-Pierre GOURDIER, 70, av. Henri-Ravera, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 40.84.06.71. (ap. 20 h).**

Vds pour PC 5 1/4, Blue Max, Sherman M4, 150 F chacun. **Luc BÉNAC, 32, rue de Bougainville, Apt. 82, 31400 Toulouse. Tél. : 61.25.79.11. (ap. 20 h).**

Vds PC XT 640 Ko, dble lect., VGA, log. + mag. val. : 13 000 F. **Christophe MAES, 19, rue des Perdrix, 67110 Gundershoffen. Tél. : 88.72.97.32. (19 h).**

Vds PC XT 640 Ko 10 Mhz, lect. 3 1/2 + 5 1/4 + HD 40 Mo, Bi Mode + nbrx pgms + impr., le tt : 8 500 F. Éch. log. **Emmanuel SIMON, 96, rue Houyoux, 4040 Herstal Liège (Belgique). Tél. : (041)64.38.48.**

Vds PC XT (9,54 Mhz), lect. 730 et 360 Ko + écran mono. + clav. 102 T + 16 prog. + bte rang : 4 000 F (maxi/Cannes). **Marius GOLETTO, la Ribassiero, bloc D2, 8, chem. du Lac, 06130 Le Plan de Grasse. Tél. : 93.09.12.19.**

Vds pour PC : jx + disk DP + joy + vds jx pour Com 64 /128 + jx Atari Amiga prix int. **Gilles BIANCHI, 46, allée des Bleuets, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.02.35.**

Vds PC 1512 DD + drive ext. 3 1/2 + D. Dur 30 Mo (File-card) + mon. coul. + nbrx log. et jx : 8 500 F. **Xavier CHATELIER, 04, villa des Côteaux, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.02.76.71.**

Vds PC 386 16 Mhz, DD 100 Mo, 1 Mo Ram, mon. mono. VGA, 1 drv. 1,4 Mo, souris, log. : 13 600 F à déb. **Roger OTCHOUMOV, 15, rue du Général-Koenig, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.48.55.**

Vds PC 1512 SD coul. + integ. PC + souris + carte anal. et joy. (1 an) + MS Dos 3.2 + Gem : 4 000 F, TBE. **Frédéric BONACASE, 24, rue des Pyrénnées, Siros, 64230 Lescar. Tél. : 59.68.87.93.**

Vds PC AT 286 12 Mhz, disk. 5 1/2, 3 1/4 (1.2 1.44 Mo) 1 Mo Ram, DD 32 Mo, souris, 1 para., 2 séries, écran. **Nicolas OLLE, 12, av. Reille, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.96.64.**

Vds jx orig PC, Test drive II, Paris Dakar, Harley Davidson etc. : 100 F le jx. **Paul PENG, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51.**

Vds jx orig pour PC : 200 F les 3 ou 80 F l'un. Pour Apple II : 100 F les 3 ou 50 F l'un, liste sur dem. **Frédérique ANDRIANTSEHENO, région parisienne. Tél. : (16-1) 43.50.75.74.**

Pour PC 5 1/4 nx jx orig. et récents, arnaqueurs s'abst. Liste sur d. **Frédéric DULAS, 10, rue du Pont Montaudran, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.99.75.**

Vds jx PC 100 F, port compris : Blue Max, K15, Drakkhen, Indy 500, Intruder, Das Boot, M1 Tank. **Thierry TOURNEUR, Mannes, 37220 Grouzilles. Tél. : 47.58.58.83.**

Vds compat. PC Tandy 1000 ex., 640 Ko, lect. 5 1/4 + 3 1/2, CGA coul. + log., Px à déb : 3 000 F. **Fabrice DAIGNE, 132, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.83.03.**

PC compa. Epson 8088 HD 20 Mo, 5 1/4, 360 Ko, Ram 640 Ko, écran coul., carte EGA, impr. Epson LQ 1500 + disk. Px : 8 600 F. **Stéphane DRAY, 1, rue des Chailles, 92500 Rueil Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.20.03.**

Vds compa. PC XT + dis. dur + souris + lect. + nbrx log. + manuels, le tt : 4 000 F à déb. **David BISMUTH, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.25.30.**

Vds PC 1512 DD, D.Dur 30 Mo, Ram 640 Ko, impr. Citizen 120 D, joy, nbrx log. **Olivier KURZWEG, 25, rue Victor-Hugo, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.06.40.**

Vds compa. PC Sirius, mon. mono., lect. 5 1/4, disq. dur : 1 000 F. **Serge TIXIER, 172, rue du fg St-Honoré, 75008 Paris Tél. : (16-1) 45.63.28.78.**

Vds sur PC : Savage Empire, Dragon Wars, Escape From Hell. Sur ST jx Avent. et éduc. Ch éduc/ST, Avent PC 3 1/2. **Christine LUCE, Lille. Tél. : 20.91.21.06.**

Vds PC AT 386 SX 16 Mhz, VGA, HD 40 Mo, 2 drives 1.44 + 1.2 Mega, souris, Softs, mon. : 14 000 F. **Olivier RONFIONE, 94, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.23.05.**

Vds PC 1512 DD + jx + util + souris + écr. coul. + livres enc. ss gar., le tt : 5 900 F à déb. **Frédéric THEIULART, 43 bis, av. du Maréchal-Foch, 91440 Bures. Tél. : (16-1) 69.07.84.23.**

PC 1640 ECD coul. + HD 20 Mo + souris + joy + Dos 3.2 + manuels + log. : 9 000 F + impr. : 1 500 F. **Pascal BRIMONT, 1, rue du Panorama, 72700 St-Georges-du-Bois. Tél. : 43.47.13.11.**

Vds PC XT 640 Ko + DD 40 Mo + 5 1/4 + Hercules + sris + MS Dos 4.01. **Grégory SLAGMULDER, 8, rue du Gomm, 68830 Oderen. Tél. : 89.38.22.76.**

Vds PC 1512 SD, coul. + Speed King PC + carte + 280 disks (nbrx orig. jx.) + btes rang., px : 3 500 F. **Rémi DESJACQUOT, 1, allée des Aulnes, 69890 La Tour de Salvagny. Tél. : 78.48.01.43.**

Vds jx PC : African Raiders, Crazy Cars II, Test drive. Px : 100 F chacun. **Alexandre WERNER, 10, rue Schwilgué, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.06.75.**

Vds PC 1512 double disq. 5 1/4, coul. + souris + Dis. Dur 30 Mo + DMP 3160 + jx. Px : 8 500 F. **Claudie RENCY, 1111, rte d'Hazebrouck, 59190 Wallon-Cappel. Tél. : 28.40.02.05.**

Vds « Millenium 2°2 » pour PC et comp. en 5 1/4, neuf, moitié px. **Bertrand GODDE, 54, rue Sully, 69150 Décines. Tél. : 78.49.47.05. (ap. 18 h 30).**

Vds compa IBM PC TO16, écran coul., lect. 5 1/4, souris, jx, trait. texte : 4 500 F. **Christophe FAURE, 7, rue du Clos de Ville, 94370 Suçy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.34.53.**

Vds PC 1512 DD coul. + impr. DMP 3160 + log. + Compta. + jx + joy + carte ext. + acces. div. Px : 6 500 F. **Pierre BENOIT, 10, allée du Verderet, 38100 Grenoble. Tél. : 76.40.48.23.**

Vds pour PC 3 1/2 : Turtles Ninjas, Fire and Forget 2 : 250 F chaque. Ach en Jan. **Amar SAIDANI, 19, rue du 3 Aout 1944, St Mars du Désert, 44850 Ligne. Tél. : 40.77.43.56.**

Vds jx PC en 5 1/4 : Indy, D. Dragon, Dark Century, Test Drive, Joy M5. **Frédéric VEAUVY, 11, allée de la Fontaine, 78450 Chatenay. Tél. : (16-1) 30.54.38.35. (ap. 18 h).**

Vds PC 1512 640 Ko Ram, mono., 2 lect. 5 1/4, disq. dur 32 Mo + l'intégrale + souris. Px : 5 000 F. **Gérard, 93, Noisy le Grand Tél. : (16-1) 43.05.33.81. (ap. 19 h).**

Vds jx pour PC Amiga C64 px intér. Pos. nbrx Simul. (F-19, F-18, Falcon, FS 2, Bomber). **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas Copernic, 77380 Combs la Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.97.**

Vds carte son Sounblaster nve : 1 400 F + nbrx log. VGA 256C. Px très int. carte son MT 32. **Nicolas ZUMBIEHL, 3 bis, rue Bergier, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.33.07.**

Vds compa. Sinclair PC 200, 512 Ko, drive 720 Ko, souris, GW Basic, disks. **Frédéric RENOUX, 17, rue du Lion d'Or, 03500 St-Pourçain-sur-Sioule.**

Vds mon. mono. Philips avec prise péritel. Val. : 1 000 F vdu 300 F affaire. **Eddie GOUILLARD, 94170, Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.81.99.**

Vds PC 1512, coul. 2 lect. 5 1/4, ext. mém. 640 Ko, sris, joy, livres, nbrx log. TBE : 6 000 F à déb. **Marianne HOENNER, « Lacomette » chemin Vignau, 64110 Jurançon. Tél. : 59.83.08.06.**

Vds compat. PC 640 Ko + nbrx log (orig.), écran coul., lect. 5 1/4, disk vier., le tt : 3 000 F. **Jérome CINTAS, lieu dit « Moulis », 82710 Bressols. Tél. : 63.02.96.62.**

Vds jx orig PC 3 1/2, Secret Of Monkey, King Quest V, Hard Drivin : 150 F. pce. **Richard VINÇONNEAU, 280, rte de St-Trojan, Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Vds PC 1512 Mono 2 drives 5 1/4 DD 20 Mo + impr. graph. + nbrx log. + Gem + Dos + jx orig. le tt : 6 500 F. **Gilles BOYER, 21 bis, rue Arnoux, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 30.44.33.53.**

Vends Amstrad PC 2086 couleur HD30, écran VGA 12 HRCD + manuels + works + souris. TBE 11 500 F. **Tél. : 40.44.47.84 (laissez msg si répondeur).**

COMMODORE

Vds A500 + ext. mém. + joy + nouveau 1084S + orig. nbx log. pour : 6 000 F. **Stéphane, Paris. Tél. : (16-1) 48.43.33.19.**

Av. mon. 1084 : 1 600 F. Filtre électronique + caméra + Digiview + 30 log. ori. : DPaint3, Zany Golf, Iss, etc. **Didier ROUILLARD, 4, rue Albert 1er, 17440 Aytre.**

Av. carte AT + dis dur 32M pour Amiga 2000 : 6 200 F + DG88 + caméra HR + log. ori. : DPAINT3, Indy, Stealth, etc. **Didier ROUILLARD, 4, rue Albert 1er, 17440 Aytre. Tél. : 46.44.07.36.**

Vds jx A500 : Great C., Tenn. Cup, Ind. 500, Voy. d. Temps, M1 plat., + (barb., SAS Comb., Lead. Golf, Motorb.) : 150 F. **Didier ALLAIN, 13, rue de Verdun, 72610 Arçonnay. Tél. : 33.27.90.98.**

Vds sur C64 K7 orig. : Power Drift, F16, Rtype, GD Prix circuit, Chuck, Yeager AFT, px à déb. **Laurent FALC'HUN, 4, les Fraises sauvages, 74330 La Balme de Sillingy. Tél. : 50.68.82.16.**

Urg. ! vds C64 + nbx jx (+ lect. disk 5 1/4) + mon. Ambre + imp. S 603 + lect cass. px : 7 000 F. **Guy LIEVEYNS, Place Léopold 9A, B-7000 Mons (Belgique). Tél. : 19.32.65.38.88.80.**

Vds C64 + lect. K7 + nbx jx + cordons : 799 F. Vds pour Amiga, 45 disq. : 250 F. **Areski MEKERRI, 1812, Allée des Bouleaux, 78130(16-1) Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.67.08.**

A500 + écran péri. + imprim. 120D + 2 joy + tapis + nbx jx & util. + liv. TBE (1989) : 5 500 F. **Frédéric JUBIER, 50, rue d'Erevan, Appt. 33, Capricorne, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.78.60.**

Vds orig. AMIGA Kick Off2 : 150 F, Ninja : 100 F, Iron Lord : 100 F, Black T. : 100 F. **Jacques RIAND, 17, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.41.30.**

A500 + ext + drive ext + log. Ss gar. 1 an et demi : 3 000 F. **François BAEATELLA, 22, allée Charle-Beaudelaire, 77340 Pontault-Combault.(16-1) 60.28.52.64.**

Vds A500 + ext. (512 K + horl.) + DP3 + maxiplan2 + Kindwords2 + info F. (doc. Fr) + sour. + jx + péri + câb. : 4 500 F. **Joscelyn REDON, 11, allée des Sources, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.81.96.37.**

Vds A500 du 25/11/90 + ext. Mém. 4 500 F. **Patrick FARAUT, 49 bld, Gouviron Saint-Lyr, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.08.72.**

Vds A500 + Ext. 512 Ko Horloge + péri. + joy + disk. : 3 000 F + Housse cla.-Mon. **Thierry SUARD, CPR de Bullion, Bât. du Personnel, 78830 Bonnelles. Tél. : (16-1) 30.41.38.10.**

Vds jx pour débt. Arnaq. s'abst., Rép. 100 %. **Xavier REVUELTA, 6, rue du Clos Lapaume, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 47.35.18.07.**

Vds A500 + Drive + ext. mém. + digit. son. + tapis sris + nbx jx : 5 500 F à déb. **Luca PETRONE, 11, rue Servandoni, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.29.33.64.**

Brade C128 + 1530 + 1541 + jx orig. + livres 1 500 F (embal.). **Laurent POTIÉ, 10, Square du Cantal, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.45.04.**

A500 + 1084 + ext. 512 Ko + 2e drive + joy + nordicPow + LC10 + 500 disk/4bte Posso et nbx livres : 11 500 F ! ! ! **Édouard GONCALVES, 23, rue de la Mouillelongue, 71200, Le Creusot. Tél. : 85.55.54.62.**

Vds jx sur C64 disk, à px dingues. Rép. ass. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds A 2000 TBE + carte PC XT + mon. + impr. Epson + jx + util. : 13 000 F (sur Nice). **Michaël KLEYER, 27, bd. Victor-Hugo, 06000 Nice. Tél. : 93.88.51.51. (ap. 19 h).**

Cause A 2000, vds A 500 + mon. 1084 + ext. 512 Ko (gar. 1 an). Px : 4 500 F. Ch. Battle of Brit. **Cyrille MAILHE, Savarthes, 31800 St-Gaudens. Tél. : 61.95.09.15.**

Vds jx (Panza, le monde des Méru...), jx pour Atari STE (Italy 90, Chase HQ, Indy). **Frédéric MADELIN, 20, rue Galillée, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.25.24.**

Vds A 500 + joy + man. + utils + nbx log orig. : Kickoff2, Pang, Shinobi. Gar. 1 an : 3 100 F. **Jean-François PETROPOULOS, 46, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.24.23. (ap. 19 h).**

Vds ext. 512 KB Roctec pour A 500, Horlo + Acc u + Switch ext. TBE : 500 F. **Yann SIMON, 53, rue de l'ancienne Église, 67760 Gambsheim.**

Vds A500 + ext. 512K + imp. Star LC 10 coul. + digit. Son + câble péri. + nbx log. **Matthieu DURIS, 192, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.28.47.98.**

C64 : Urg. vds mon. coul. 1802 + lec. K7 + disq vier. + nbx jx + revues : 1 000 F. **Yann-Hervé AUTRET, Guerveur, 29740 Lesconil. Tél. : 98.87.82.79.**

Vds A500 + ext. 2 Mo + mon. coul. + lect. ext. 3 1/2 + lect. ext. 5 1+4 + 300 DSK + col. micro Appl. (7 livres) + tuner : 8 000 F. **Richard JOSSE, 19, av. Maréchal JOFFRE, 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.23.23.10.**

Vds éch. sup. Mario Bros 4 sur Sup. Famicom. + Unréal sur Amiga : 120 F. **Éric BOULLE, 8, lot Kerguzerh-Brandérion, 56700 Hennebont. Tél. : 97.51.08.23.**

A500 + mon. + mégadrive (joy à rép. + lynx + nbx jx : 5 000 F. **Roland HEITZ, 14, av. Boyer, 06500 Menton. Tél. : 93.35.79.33.**

C64 : jx (orig.) sur cass. : (Beach-Head, Silent-Service...) + livres : jx d'Arcade, 30 prog. **Emmanuel GRESLE, 7, place Salvador-Allende, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.03.16.**

Vds impr. com. MPS 1200 pour C64/128 plus. polices de caract. px : 1 500 F + DMP 2160. Amstrad : 899 F. **Laurent MALLET, 16, rue des Capucines, 95310 St-Ouen l'Aumone. Tél. : (16-1) 34.64.68.69.**

Vds C64 + lect. disk + lect. K7 + 10 K7 + 2 300 jx + 300 disk + 2 joy + bte rang. + livres + vds jx orig. : 3 300 F. **Bertrand CATY, 1, rue des Bazennes, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.98.67.**

Vds A1000 + souris + doc. + nbx log. orig. + câbles. : 3 500 F. **Pierre PETITPAS, 5, rue de Metz, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.02.00.92.**

Vds nbx disk jx à 6 F + bte rang. poss. + housse clav. + joy Quickjoy 5. **Steeve BERDAA, 1, rue Carnot, Appt. 33, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.95.05.99.**

Vds jx sur C64, A500, PC Px int. remise achat groupe pos. BCP de Simu. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.42.97.**

Vds jx SR Amiga. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.53.23.**

Tilt 53 à 87 (38 n°) – A jx 2 à 32 – Com. revue 1 à 29, livre mus. Amiga, début. TB px. **Laurent POITOU, 42, rue de la Py, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.60.56.81.**

Vds A 2000 + 1084 + PC + AT + 5 1/4 + 2, 3 1/2 + LC 10c + nbr. lang., jx, util. + joys, sris TBE : 11 000 F. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Étienne-Marcel, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.45.84.**

A500 + mon. coul. 1084S + ext. A501 + lect. 3 1/2 + impr. MPS 1000 + joy + prog. + livres : 8 000 F. **Yvan MICHELAS, 50, rue Caulaincourt, 75018 Paris. Tél. : 42.58.59.19.**

Vds A500 + mon. coul. 1084 + souris + joy + log. (ss gar. 8/91) : 4 500 F. **Cyril TRAD, 75, rue de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.34.76.**

Vds jx sur A b. prx. **Denis FRAIZ, ch. de Lascours Napoléon Est, 13400 Aubagne. Tél. : 42.84.02.68.**

Vds A500 + écran coul. Stéréo + ext. 512K + joy + jx (ser. 2 Mois) : 4 990 F EN. **Baochau NGUYEN, 53, rue du Gal. Leclerc, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.04.90.**

Vds A500 1 Mo + lect. ext. + nbx log. : 4 000 F. Core Grafx + 1 jeu (60 Hz) : 600 F. **Laurent COHEN. Tél. : 40.11.95.02.**

Vds A500 + 1084 + ext. 512 Ko + housse + 2 joy + lect 3 1/2 + sris + ampli/DW + 2 encei. + nbx jx util. + Kit. **Laurent MARTIN, 52, rue de la République, 18100 Vierzon. Tél. : 48.71.91.39.**

Vds A500 + mon. 1084S + ext. mém. 512K + drive 3 1/2, Ext. + 100 disks + joy + B. range : 6 000 F + imp. Epson, LQ 500, 2 700 F. **Vincent LE DUFF, 36, av. de la Mutualité, 91440 Bures/Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.85.72.**

Vds jx sur C64 K7. Liste sur dem. Éch. poss. **Christophe TALLEUX, 11, rue du Mont-St-Jean, 27170 Beaumont-Le-Roger. Tél. : 32.45.21.42.**

Vds A500, mon. coul. HR, 110 disks, nbx orig., livres, man. Px à disc. **Laurent ONGARO, 20, cheminement Le Tintoret, Appt. 502, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.66.36.**

Vds logic. (Démos, util. jx). Bas Px. Vds Secret of Monkey Island PC. **Byte, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : (16-1) 30.35.34.38.**

Vds A500 + ext. 0/2 Peuplee 512 K + TV coul. + drive 3 1/2 + access. : 5 900 F. **Renaud MARY, 28, rue du Village, 78930 Auffreville. Tél. : (16-1) 34.77.47.12.**

Vds A 500, 1 MG, drive ext., 1084S, 2 joy, orig., livres, revues : 7 000 F. **Alexandre NEDELEC, 13, rue de Lanvignec, 22500 Paimpol. Tél. : 96.22.03.23.**

Vds log. orig. (ss gar.). Listes ct. 2 tbrs. : 2,20 F ou 5 F. Px int. **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds écran coul. 1084S pour A500, adapts (cordon) val. : 3 000 F, vdu : 1 700 F. **Stéphane BARBONI, 24, rue Saint-Étienne, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.27.67.11.**

Vds A500 + mon. coul. 1083 S-P1 Stéréo. Jamais util. (reçu 01/91). **John LAU, 3, rue Lalande, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.95.69.**

Vds interface Midi pour A Magicsoud (Midi in et out). **Jean-Michel KISSLING, Léopold-Robert 132, 2300 La Chaux-de-Fonds (Suisse). Tél. : (039).26.54.82.**

Vds jx orig. entre 80 et 120 F RS sur Amiga ou lot de supers jx : 900 F. **Guillaume DUIBOIS, 13, rue Conde, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.52.74.**

Bat et Battle of Britain Amiga neufs (1 et 2 mois) prix : 220 F l'un. **Philippe ALBEROLA, 2, rue des Paquerettes, 34000 Montpellier. Tél. : 67.65.42.87.**

Vds nbx jx sur A500. **David CERSOSIMO, E 2, rue Anatole France, 54190 Villerupt. Tél. : 82.89.12.89.**

Com. 128 + moni. HR coul. + 2, lect. disks + K7 + docs + 1025 disq. jx et util. : 4 500 fF. **Daniel FERON, 35, rue Thimonnier, Villeneuve St-Georges, 94190. Tél. : (16-1) 43.82.61.33.**

Vds A 2000 + mon. 1084 + drive ext. + divers : 7 000 F. **Raffi SEMERCIYAN, 7, rue Cauchoix, 95170 Deuil-La-Barre. Tél. : (16-1) 39.83.57.87. (entre 20 – 22 h).**

Vds pour A 500 orig. neufs Xenon Hardrivin émotion : 95 F. Un Full Metal P : 130 F. Unreal : 180 F. **Sylvain LAPLANTE, 47, allée de l'Offante, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.95.39.**

Vds C64 + lect. D7 + 100 jx + Fast Load + 2 lect. K7 + nbx jx + 2 joy magaz. + 10 D7 vier. Exc. ét. : 3 000 F. **Bruno Karger, 18, rue de Marseille, 69330 Meyzieu. Tél. : 72.02.70.60.**

Vds A500 (09/89) + mon. + livres + 40 jx orig. + not. + accss + aide tech. : 5 000 F. **Serge GUILLET, 36, rue des Érables, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.33.76.**

Vds pr Amiga orig. : Wings, OPE. Stalth, Beast 1, Sim City, TVS Basket, GreatCourts2... : 150 – 200 F. Ch. contacts **Patrick DIEZ, 131, cité Ambroise Croizat, Bât. 53, 69700 Givors. Tél. : 78.07.10.10.**

Vds jeux sur Amiga. Px sympas. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.53.23.**

Vds A500 + A501 + lect. 5 1/4 + 300 disks 5 1/4 + 40 disks 3 1/2 + 4 orig. + joy : 4 500 F. **Nicolas SANNEJEAN, 2, montée du Gourgoillon, 69006 Lyon. Tél. : 78.42.49.51.**

Amiga 1000, écr. coul., 2e lect. 3 joy, souris nve, jx util., docs : 5 000 F. **Didier PUZENAT, 114, rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : (16-1) 78.26.23.09.**

Vds pour Amiga Powermonger : 200 F sur un tilt d'or 91. Il faut en profiter. **Christian LE BARS, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest, Cedex. Tél. : 98.47.17.93.**

Vds C64 + lect. Disk + lect. K7 + imp. 803 + ruban + Charlisting + Powercart. + Périte. + livres + 400 disk jx + util. (TBE) : 3 000 F. **Jacques TIXIDRE, 71, rue Joseph-Gaillard, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.56.50.**

Vds A500 + ext. 512K-Horloge + câble Péri + joy + 60 disks. garant. Ach. 12-90 : 3 000 F. **Brahim KOUATI, 29, rue Colbert, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.12.29.**

Vds C64N + lect. D7 + lect. K7 + joy + nbx jx + bte rang. + péritel + perfo + D7 nettoyant. : 1 800 F ADB. **Éric LOLONNE, Maison « Biellan », 40250 Nerbis. Tél. : 58.97.98.94.**

Vds jx sur Amiga px int. **Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau, Robert Keller, 93160 Noisy-Le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12 (entre 13 et 17 h).**

Vds jx orig. Amiga : Kick Boxing : 170 F. Deluxe Paint 2 : 250 F et à 100 F : Switchblade, Simbad, XR3S etc ! **Stéphane BURET, 14, bd. Descartes, 78180 Montigny-BX. Tél. : (16-1) 30.64.42.78.**

Vds C64 + joy + lect. K7 + jx. Px : 800 F. **J.-Louis PAINVIN, 32, Impasse Demolin, 51100 Reims. Tél. : 26.09.27.58.**

Vds jx sur Amiga. Px int. Env. env. Timb. pr liste. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds jx sur A500 (Si) Kworm, Golden Axe, Riek dang. I et III... et util. (cop. 90, TdT, tableurs). **Louis DELAITI, 14, rue de la république, 34600 Bedarieux. Tél. : 67.23.08.85.**

Vds jx sur Amiga très b. px. Vds Super Hardcop. : 280 F. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Stop ! Vds sur A500 orig. (Stars d'Hollywwod, Gremlins, 2, Robocop 2, Lotus Esprit...) : 120 F. **Alexis CHARLES, 49, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.12.13.**

Urgent vds Amiga 1000 2 Mo, disq dur 30 Mo, écran 1084S, 2e Drive, Digiview, 13 000 F. **Bruno KASPRZAK, 45, rue Pierre-Budin, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.13.66.**

Vds pr Amiga Movie Setter : 200 F Fire et Forget : 80 F et d'autres A – de 100 F. Crazy Cars etc. livre DP3 : 100 F. **Frédéric, Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + sris + 2 joy + nbx jx : 2 000 F TBE. **Catherine TORREANO, 105, rue de la Commune de Paris, 38290 La Verpillière.**

Vds C128 + drive 1570 + mon. coul. HR + 350 disk + nbx livres, TBE : 2 000 F. **Hugues MAUPERLY, 10, allée de l'écureuil, 76380 Canteleu. Tél. : 35.36.20.67.**

Vds C64 + drive 1541 + lect. K7 + env. 500 JX + Power Cardrige + livres : 2 000 F. **Loic PIRON, 16, allée Paul-Cezanne, 59510 HEM. Tél. : 20.82.85.77.**

Vds livre du GFA Basic Amiga jusqu'à la version 3.04 : 100 F. **Laurent DENOUE, 66, rue de l'Église, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.54.80.**

Vds pour Amiga 28 disks dble face, dble densité. (Supers Démos) : 150 F port com. **Denis DELORME, 234, Bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.72.01.**

Vds 500 + A501 avec Switch + nbx disk (jx, util...) + cordon péri. + joy. : 3 200 F. **Franck BOURGEOIS, 38 bis, rue du Mont Valérien, 92210 St-Cloud. Tél. : 46.02.95.23.**

Vds A500 + mon. coul. 1084 + ext. + 165 disks + 3 joy + souris + tapis + manuel : 6 500 F. **Luc Hatchikian, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Pour jeunes début. Vds C6128S + lect. D7 1571 + lect. K7 + adapt. TV + 200 jx et util. : 1 000 F. **Jérôme COUDREAU, 379, rue de l'âne vert, 45470 Loury. Tél. : 38.65.55.31. (ap. 17 h).**

Vds Mon. coul. Amiga 1084 S TBE. Très peu servi : 2 000 F à déb. **Arnaud SULTIAN, Av. Maréchal Leclerc, Villa Manela, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.32.81 (à part. de 19 h).**

Amiga orig. F19, Stealth, Fighter, M1 Tank, Platoon : 130 F chaque Kick Off2 Power Monger Imperium : 100 F chaq. **Thierry MAZERT, Bt. A6, Rés. Bellevue, 35, av. Philippe-Solari, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.**

A500 éch. ou vds jx util. Démos à px très bas. **Éric JOVENAUX, Rue Montaigne, Lycée Jean-Baptiste, Delambre, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.27.44.**

Vds Skate Schmitt Stix val. : 1 700 F + gén. val. : 400 F contre A 500 + F52. **Laurent MONTAGNAC, 37, rue Saint-Louis-en-L'Isle, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.27.64.**

Vds et éch. Jx sur Amiga à bas prix. ts bienv. env. 1 disk pour liste. Rep. ass. **Laurent, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

Vds extension A501, augmente la mémo. de vtr. Amiga à 1 Mega. Px : 600 F. TBE ! Urgent. **David. Tél. : 62.98.62.01.**

Vds A 500 + mon. coul. 1084 + 1 joys + sris + câble Péri. + orig. F29 Kikoff2 + TV Bas + Popul. + SEN1. : 5 000 F. **Dominique SOUZA, 57, av. de Lauconnois, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.83.68.54.**

A500 + Ext. Mémo. + écran + tuner + drive ext 3 1/2 + drive 5 1/4, manet. + sris + env. 300 Disk jx et util. : 7 500 F. **Jean-François JOUVE. Tél. : 91.65.36.52.**

Lect. 1541, lect. K7, Amiga 1000 + lect ext., C 128, carte mère A1000. **Thierry. Tél. : 37.31.80.94 (entre 19 et 22 h).**

Urgent ! vds A 500 + péritel + joy + manuel (util. + Basic) + qq jx, tt neuf (janvier 91) vendu : 3 200 F. **Fabrice MÉDARD, 48, rue St-Pierre, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.27.53.**

Vds A500 (ss gar.) + mon. 1084S + ext. 512 K + drive ext. 3 1/2 + 2 joys + 300 disks. : 6 000 F. **Laurent VERNIER, 1, rue des Saules, 78960 Voisins Le Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.51.39.**

Vds jx Amiga : Off Shore, Warrior, Turbo Cup : 120 F, I Ludigrus, Action Service : 70 F, Magnum 4 : 200 F. **Romain LACHAT, L'Allombre 124, 2954 Asuel (Suisse). Tél. : 066.72.23.96.**

Vds jx Amiga liste sur d. rép. ass. Pas sér. s'abst. début. bienv. **Olivier LAMY-ROUSSEAU, BP. 177, 57360 Amneville.**

Vds A500 Gar. 1 an + ext. + nbses D7 + drive : 4 500 F à déb. **Jérôme PEYROU, 1, square Voltaire, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.65.87.81 (le soir).**

Vds A500 + ext. Mém. + horloge + 2e drive + mon. coul. + 400 disks + 50 revues. Px : 5 700 F. **Jean POTEAU / SERGENT, 104, rue Massena, 59800 Lille. Tél. : 20.30.79.43.**

Vds ext. Mém. 512 Ko pour A500 px : 200 F neuve. **Denis TIO, 2, allée Marcel-Achard, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.34.72.**

Vds A500 + ext. 512 Ko + AMOS + 130 disk + docs + 2 joys : 4 000 F. **Laurent FONTANELLI, 45, Bergerie Ouest, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.06.35.90.**

Vds btes disq A 500, 4 sup. jx : 80 F (seulement, tous à vos crayons ! ! ! **Emmanuelle Delatroette, 8, rue Lucrèce de Montonvilliers, 94520 Mandres-Les-Roses. Tél. : 45.98.98.11.**

Vds A500 + mon. coul + ext. mém. + lect. ext. + 2 box + 300 disq + 2 joys + M. Master + tap.S + périt. + souris : 6 600 F. **Por Leng UY. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.**

Affaire ! vds A500 + mon. coul. + péritel + tapis + 2 joy + nbx orig. + 150 disk en TBE (1 an) : 4 300 F. **Sébastien KOHL-HAAS, 5, rue Gautreau, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.77.61.**

Vds impr. Star LC 24-10 (TBE) : 1 900 F vds orig. sur Amiga (Seuck, Falcon, Beast...). **Renaud MARY, 28, rue du Village, 78930 Auffreville-Brasseuil. Tél. : (16-1) 34.77.47.12.**

Vds GFA 3.0 sur Amiga : 400 F. (Basic). **Manuel BACLET, 18, rue de Strasbourg, 62100 Calais. Tél. : 21.97.34.84.**

Vds sur Amiga orig. : Elvira, Conquests of Camelot, Loom, Maupiti Island, Maniac Mansion : 180 F ou le lot : 700 F. **Jean Christophe LAGARDE, 180, rue de la Paix 82000 Montauban. Tél. : 63.63.49.66.**

Vds A500 (ss gar.) + joy + livres + mon. + 200 disk + jx : 4 500 F. **Régis VIGNON, 34, rue du Château d'eau, 91130 Ris Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.34.21.**

Vds C128 disk mon. coul. 40/80 colonnes 200 disks joy Pow – carte. livres, trucs, câbles : 2 800 F à déb. **Ivan PATILLON, La Nonluce, 44250 Saint-Brévin-les-Pins. Tél. : 40.27.33.06.**

Vds jx C64. Liste sur dem. Rép. ass. **Christophe TALLEUX, 11, rue du Mont-St-Jean, 27170 Beaumont-Le-Roger. Tél. : 32.45.21.42.**

Vds A 500 (V1.3) + cab. péri. + joy + souris + 80 jx. TBE : 3 000 F. **Emmanuel WEBER, 30, rue du Château, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.06.62. (ap. 19 h).**

Amiga : vos Captive : 150 F, GFA Basic : 350 F, Deupac2 : 500 F, Drakken : 120 F. Code Name Iceman : 175 F. **Jean-Yves LACROIX, 5, bd de Bulgarie, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.99.88. (Week-end).**

Vds pr C64 : tab. Graph. : 550 F + jx orig. 30 à 50 F. Vds div. rev. : joy : 10 F. Amigamag : 10 F. **Stéphane LE PERCHEC, 28, rue Gourrier, 95400 Arnouville.**

Vds éch. jx px très complet sur Amiga. Liste ctr 1 timb. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort. Tél. : 53.20.11.17. (ap. 18 h).**

Vds A2000 écr. 1084S carte XT + lect. 5 1/4, impri. coul. Nbx logs. ss gar., 11 500 F. **Daniel SAUER, 24, rue Kagénéck, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.23.23.19.**

Vds C64 + lect. disk + cas. + nb jx : 2 500 F à déb. Éch. NB jx. **Fernando LOPES, 18, allée Gustave-Courbet, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.55.42.21.**

Vds C64 TBE + Drive + lect. K7 + Power cartr. + sris + nbx livres + 2 000 jx. pos. vente sep. : 2 000 F. **Éric TOTEL, 26, route de Montsuzain, 10150 Voué. Tél. : 25.37.50.90.**

Vds C64 + 1570 + nbx jx + bte de rang + joy + 10 disq. vier. : 2 500 F. Urg. **Olivier SAZY, 53, av. du Lauragais, 31750 Escalquens. Tél. : 61.81.52.14.**

Vds orig. Amiga : F29, Unreal, Ultima V, Welltris, Ultima Golf, Drop Strike, Days of Thu., Stormlord. **Didier TERRON, 22, résidence du Chateau, 31320 Auzeville. Tél. : 61.73.45.89.**

Vds jx Amiga : 100 F (neufs avec not.), Sly, Ply, Strider, Ninja5, Warriors... **John BASTARDI, 27, Corniche-André de Joly. Tél. : 93.55.01.64.**

Vds A 500 + 512 K. horl. + 2e lect. 3 1/2 + 50 disks : 6 000 F. **Mohamed El Fakir, 8, av. Gambetta, 46200 Souillac. Tél. : 65.32.65.60.**

Vds A500 orig., Great Court, The Huntfor Red. October Grid Start, Joe Blade. : 300 F 4. 100 F 1. **Stéphane LOBBEDEY, 14, imp. des Chevaliers, 69720 St-Bonnet-De-Mure.**

Sur Amiga vds Iron Lord : 140 F. Opération Wolf : 100 F, Turbo Cup : 100 F ext. mém. + horl. : 350 F Port comp. **Ludovic CHIROL, 124, rue AbbéDonnet, 69400 Villefranche.**

Vds A500 + mon. 1084S + GXR. MGM + lect. ext. joy + 100 disks + revues : 5 800 F + Vds imp. Epson LQ 500 : 2 700 F. **Vincent LE DUFF, 36, av. de 2 mutualité, 91440 Bures-S/yvettes.(16-1) 69.07.85.72.**

Vds ext. 512K pour A500 Horl. Switch on/off : 400 F. **Jean-François LOPEZ. Tél. : 21.75.76.54.**

Amiga 1000, écran coul., 2e lect, 3 joy, souris nve, jx, util., doc. : 5 000 F. **Didier PUZENAT, 114, rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : 78.26.23.09.**

Vds jx sur Amiga. Pos. éch. Arnaq. s'abst. **Sébastien BIGOT, 25, rue du 11 novembre, 37390 Mettray. Tél. : 47.41.57.98. (ap. 19 h).**

Vds A500 + A501 + lect. 5 1/4 + 300 disks 5 1/4 + 3 orig. (Chaos Str. Back) + disks 3 1/2 : 4 500 F. **Nicolas SANNEJEAN, 2, montée du Gourguillon, 69005 Lyon. Tél. : 78.42.49.51.**

Vds jx sur Amiga + rech. Coder + Graphx + musicien pour créer groupe Démos. **Franck CATTEZ, 10, chemin de la Colline, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.23.44.45.**

Vds jx sur Amiga bas prix. Contact. : **Patric COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.**

Vds jx orig. sur Amiga : Prince of Peria : 180 F, Final Whistle. Data Disk de Kick off 2 : 100 F. **David SAGUES, 31, allée de la Nanin Ferme, 93320 Pavillions-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.49.22.23.**

Vds cause Amiga SEGA Megadrive jap. + 5 jx Monaco GP. : 2 500 F, CPC 464 + 30 jx : 1 500 F. **David ROBACHE, 8, lot Molettrincade, 81370 St-Sulpice. Tél. : 63.41.93.40.**

Vds jx Orig. sur Amiga : 100 F. Demand. liste. Ach. disks, vir. 3 1/2 (3 F). **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29.**

Vds ext. mém. : 400 F Amiga horl. int. et lect. de disq 3 1/2 : 600 F. **Frédéric ANDRE, Résidence St-Théodore, 6, allée des Faisans, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.14.50.**

V. ori. A500, F29, Budo. Panzakb, Day of Thunder : 130 à 180 F. Ach. oribat. of Brit. Bas px pos. éch. **Fabien ÉTORÉ, 232, rue de Charbonnière, 45800 St-Jean-De-Bray. Tél. : 38.86.65.87.**

Vds A 500 + joy + souris + jx (15) ex. état : 3 500 F. **Olivier GEFFROY, 11, Square, J. Thébaud, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.65.97.27.**

Vds Amiga 7-14 MH2 + 512K + IBoot. : 4 000 F. A590 20M + 2M RAM : 300 F, 1084 : 1 500 F, 2 drives 3 1/2. 1 000 F. Nbx disq = Drive 5 1/4 + Nordig. **Youcef HARZOUNE, 78420. Tél. : (16-1) 39.13.94.63.**

Vds Indy 500 sur Amiga : 70 F. Si ça vous branche, 1 seule solution : écrire. **Tito, Les Cessard, 26730 Hostun.**

Vds A 500 + extens. Mém. A501 + emb. Px : 3 000 F. **Yvan Michel FERNANDEZ, 31, rue des Bergères, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 64.46.38.50.**

Vds Sidecar 512K (émul. PC Hard pour Amiga 1000). État excep. t. peu servi : 7 500 F urg. ! ! **Jean-Christophe QUINTERNET, 13 bis, Quai Maurice Berteaux, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 34.51.93.06.**

Vds orig. Amiga : Rick D. : 80 F. Nin. Turtles : 180 F. Ghostb.2 : 70 F ou éch. cont. Falcon, Fal. mission 1 et 2. **Stéphane LAURENS, 17, av. des Frères, Tardy, 38500 Voiron.**

Vds Amiga 2000 B + 2e lec + PRG + livres + Imp. Jet encre Canon BJ 130 ss gar. val. : 14 000 F ens. 9 000 F. **Daniel GEERINCKX, 71/74, rue de la Paix Tour Kennedy, les oliveaux, 59120 Loos. Tél. : 20.07.15.36 (soir M et J).**

Vds Impr. c. MPS : 1 200. TBE t. peu servi : 1 300 F. **Patrick. Tél. : 44.22.22.86.**

Vds A500 + 512 Ko + péri. + interface midi + 30 disk + joy ss gar. : 4 500 F. Cher. sons W-30. **Christophe SANTMARIA, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds ou éch. sur A500 : orig. Empire Galac., Battle Command : 100 F pce. **Pascal LAFOY, 39600 Villers-Farlay. Tél. : 84.37.63.52.**

Vds jx sur A500 entre 90 et 150 F : Opér. Steath, Maupiti, Island, Kick Off 2, Populous, Ultimate Ride, Mathieu MAISONNEUVE, 75 bis, rue des Cras, 25000 Besancon. **81.50.41.75.**

Vds A200B + 1084 + 2 lect. 3 1/2 + jx + joy + gar. : 7 000 F. Ch. A500 + Lect. 3 1/5 ext. + ext. mém. éch. sur Amiga, ST, PC. **Hervé DUFOUR, 22, rue Dupont de l'Eure, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.69.76.**

Vds orig. pour Amiga : Wolf-Pack : 200 F, Kick-Off 2 : 100 F, Legend of Faerghail : 200 F. Port comp. **Laurent VERNIER, 1, rue des Saules, 78960 Voisins-Le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.51.39.**

Vds sur A500, Carthage, Power, Panza Kick Boxing. Ach. colon. Conqu. Vds sur ST : Full Métal Plane. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération D3, 93330 Neuilly-Sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.**

Vds A500 + A501 + 1084S + Drive ext. + nbx logs. & livres + joy.Px des Pa Tilt !. **Jean-Michel BEYLARD-OZEROFF, « Les Sorbiers », 74160 Feigères. Tél. : 50.49.25.61.**

Vds C64 + lect. Disk 1541 + K7 + 700 jx + joy : 2 000 F. **Thierry CHIRINIAN, 33, rue des Roses, 69500 Bron. Tél. : 78.41.02.16.**

Vds A 500 + ext. 512 K + écr. 1084S coul. Stéré (ss gar. 19 mois) + 2 joy + Depaint III + 30 jx : 4 500 F. **Didier BEAUFILS, 3e étage p. 87, 30, rue de la Mare, 75020 Paris (Lun. toute la journée, semaine ap. 20 h).**

Cause dep. vds 800 Disk sur Amiga, jx jusqu'en Fév 91. Px imbat. ! ! ! **Patrice, Antibes. Tél. : 93.67.39.93.**

C64. Vds 153 jx t bons, variés : 2 500 F. Liste disp. **Alexis WARRET, 29, rue du 8 mai, 62143 Angers.**

C 128D + écr. coul. + impri. MSP 801 + joy + nbx jx é. neuf. Px à déb. **Francis Étienne, 9, quai J. B. Simon, 69270 Fontaines-Sur-Saône. Tél. : 78.22.36.67.**

Vds jx pour C64 et A500 demand. liste rép. ass. 100 %. Px int. **Christophe ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.**

Vds pour C64/128 : C1570 + 250 jx. Vds pour 520 STF/E : Ultimate ride, Lotus, Turbo, Narc. : 170 F un + port. **Philippe KAZNIERSKI, 20, rue du Bois Garnier, 71300, Montceau les Mines. Tél. : 85.57.79.97.**

Vds A500 + mon. coul. + sris + tapis + ext. mém. + lect. ext. + M. Master + 2 joys + 344 disq, jx + 2 btes rang. Px : 6 600 F. **Por Leng UY, 1, rue de l'Union, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.**

Vds A500. Écran coul. A1084, sur rég. Caen, Domfront. **Laurent CHATELAIS, 18, rue de Domfront, 61330 Ceauce. Tél. : 33.38.30.38.**

Vds A500 1 Mega + horl. + 2 lect. disq + mon. coul. 1084S + 50 disks + 2 joys : 6 000 F à déb. **Mohamed EL FAKIR, 8, av. Gambetta, 46200 Souillac ; Tél. : 65.32.65.60 (ap.mid.).**

Vds pour Amiga jx orig. Lost. Patrol : 100 F, opé. Stealth : 120 F, F-16, Combat Pilot : 90 F. TBE. **Stéphane PEUDUPIN, 4, allée aux Cerfs, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.35.62.**

Vds pour Amiga revues Fr., Etr. : Tilt, Gen4, joy, Amiga Format, Amiga World. **Pierre STERIN,17, av. Aristide-Briand, 27930 Gravigny. Tél. : 32.33.57.90. (entre 20 h – 20 h30).**

Vds Sampler Amiga Stéréo T.B. qual. + D7 Samples : 700 F. Hard +Soft. **Stéphane VITAL, 14, lot. Le Bachelard, 04400 Barcelonnette. Tél. : 92.81.29.74.**

Vds A500 + 23 jx + sris + Péri. (Deluxe Point 2, Wings, Pirate, Loste Patrol, Kick Off...). 2 300 F. **Axel BOUVET, 32, chemin de la Manufacture, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.57.33.86.**

Vds C64 + lect. disk + joy + jx. Px : 900 F. **Vincent THIBLET, 7, rue Johann Strauss, 91860 Épinay-sous-Senart. Tél. : (16-1) 60.47.30.68.**

Vds jx (orig.) sur Amiga (op. St Eath) Tortues, Wrath of D., Italy 90, Unreal, Twiw world, Apprent. : 150 F (chacun. **Amir KASMIAMIR, 38, av. du Roule, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.22.89.49.**

Vds A500 + extension mém. + TV coul. + jx + 2 joys + sris + livres. Px : 5 200 F. Salut ! . **Philippe LAQUET, 105, av. du Vellein, Pavillon 44, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.94.24.63.**

Vds C128, lect. de disq 1571, lect. cass. 1530, Synthé de parole, livres, revues tilt et jx. **Christian MAZOUÉ, Nice. Tél. : 93.83.58.17.**

Affaire ! vds C64 + drive 1541 et 1530 + mon. coul. 1702 + 300 disks + 5 cart. : 2 200 F. **Laurent BILLAT, 29, rue des Coteaux, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 34.71.02.00.**

Vds C64 + lect. K7 + mon. Philips + péri. + joy + manuels + nbx jx (TBE) : 1 700 F. **Fabrice DARTOIS, 36, rue Vauban, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.67.59.**

Vds A500 + mon. coul. + lect. ext. + souris + joy + 50j (Power Monger F-19). BE : 5 800 F. **Jean-Baptiste QUARREZ, 91, rue la Fayette, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.01.97 (le week-end).**

Vds A500 + 800 D7 + 4 btes : 4 000 F. Ext. mém. : 400 F. lect. ext. : 600 F. Citizen 120D : 1 000 F. **Laurent FEDORENKO, 20, rue Victor-Hugo, 60100 Creil. Tél. : 44.55.80.83.**

THOMSON

Vds MO6 + lect. de k7 + lect. de disk + crayon optique + manette + 5 jx + 2 disk vier. Px : 2 300 F. **James DEVAUX, rue du 1er Mai 1945, Collège Jean-Jaurès, 59690 Vieux Condé. Tél. : 27.40.04.78.**

Vds pour TO7/70 imp. 40CL PR90-042 : 300 F. K7 Pulsar 2 Eliminator : 20 F chaque. Ch. liv. « Forth manuel de réf. ». **Pierre, 75 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds Thomson MO6 + guide + 22 jx (Sapiens, Turbo Cup, Numéro 10...) : 200 F eh oui 200 balles ! ! **Fabrice HECTOR, route de Bellaing, 59255 Haveluy. Tél. : 27.43.54.32.**

Vds Thomson MO5 (TBE) lect. cass. cray. optique + de 90 jx, clavier, 1 manette : 1 000 F. **Frédéric CLÉMENT, 32, rue de Chalon, 71300 Montceau Les Mines. Tél. : 85.57.04.07. (ap. 19 h).**

Jx pour Thomson (D7) entre 60 et 120 F. Vds jx pour Atari 2600 : 50 à 70 F. **Christophe DAILLY, 29, avenue de poissy, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.42.90. (ap. 18 h).**

Vds TO8D + jx orig., (Tennis, Football, Runway, etc.). prix à déb. **Michaël BENHAMMOUDA, 22, rue Alphonse-Daudet, 91008 Évry. Tél. : 60.79.16.11. (ap. 19 h).**

Vds Thomson MO5 + lect. k7 + 16 jx + 2 joys. + cray. optique : 1 000 F. **Benjamin ROUZAUD, n° 3, Les 7 Portes, 04400 Barcelonnette. Tél. : 92.81.20.65.**

Vds Thomson + écran coul. + 26 jx + 1 disq. initiation basic TBE. : 1 990 F. **Davy SIMON, 107, rte bois Martin, 72560 Change. Tél. : 43.40.10.44.**

Stop ! affaire vds TO8 TBE + écran coul. + lect. disk + nbrx jx et log. éduc. + manette : 2 500 F. **Eric BONAVENTURE, 26, rue Jacques-Prévert, 68140 Rillieux La Phare. Tél. : 78.88.78.96 ou 78.23.87.24.**

Vds Thomson MO5 + magnéto. + crayon opt. + 20aine de jx + listings. **Cyrille CLAUSTRE, 8, rue du pont Redon, 03260, St-Germain-des-fossés. Tél. : 70.58.12.88.**

Vds Thomson TO7-70, Lep, joy, jx éduc. TO8, jx éduc., util., manuels. **Julien THIERRY, 33, rue Emile-Zola, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.**

Vds TO8 TBE, 2 manettes Turbo, 35 jx, trait. t., crayon optique, disq. vier. : 2 200 °F. **Bruce MAURIEGE, Valunes les Gypieres, 30140 Anduze. Tél. : 66.61.78.38.**

Vds TO7-70 + lect. K7 + mon. mono. + 1 joy. + nbrx jx + util. + init. Basic en K7 + dossiers prog., le tt : 1 250 F. **Oury BITTON, 84, av. de Paris, 78000 Versailles Tél. : (16-1) 39.02.35.41.**

Vds TO8 + écran coul. + lect. 3 1/2 + crayon opt. + man. + jx (le tt en TBE) val : 5 500 F cédé 2 000 F. **Olivier CARLE, « Les Communes », 74570 Groisy. Tél. : 50.77.30.98. (ap. 18 h 30).**

Thomson vds log. orig. : Caractor2, Assembleur, Colorpaint, Graphique, Paragraphe, Gestion boursière. **Daniel BECANE, 6, rue Port Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.33.99.**

Vds pour Thomson MO/TO, Sorcery : 60 F, n° 10 : 50 F, Choplifter : 150 F, et bien d'autres, Arkanoïd, Super Tennis. **Frédéric GUIMARD, 78 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

Vds Thomson MO6 + 90 jx orig. + manette grat. **Michaël THOMAS, 29, Square H, Renaut-Wimille, Boulogne-sur-mer. Tél. : (16-1) 24.80.56.34.**

Vds TO9 : 1 200 F + monot. coul. 700 F + impr. 80 col. : 800 F + nbx jx : 10 à 50 F. **Fabrice GASNIER, 8, rue Lamartine, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.67.29.**

Vds TO8 + mon. coul. + disk 3 1/2 + souris + man. de jx : 3 200 F + cartons et manuels val. : +10 000 F vendu : 2 390 F. **Nicolas PIERGIORGI, 2, rue de Paris, 57000 Metz. Tél. : 87.30.14.40.**

Vds mon. coul. Thomson, (prise péritel) pour cons. ou ord. : 800 F. Vds Link (Golf) sur PC : 250 F. **Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bd du Redon, Bt E6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52. (ap. 19 h).**

Vds TO9 + mon coul + 2 joy. + souris + crayon + 15 disks dont 7 jx : 2 800 F. **Brigitte BOYER, La Forge, 24640 La Boissière d' Ans. Tél. : 53.05.33.51.**

Vds TO8 + lect 3 1/2 + crayon opt. + joy. + câble impr. + revues et livres Logo : 1 500 F à déb. **Nicolas SIRAVO, 174, rue Paul-Thomoux, 93330 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 43.08.25.98.**

Vds TO8 + lect. 3 1/2 + jx + bouquins, val. 6 000 F vendu 2 000 F. **Damien PASQUIER, Étabes Ceignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Vds impr. Thomson et disque dur avec carte contrôleur. Prix à déb. Pos. vente sép. **Tahsin ou Mehmet ISTANBULLU, 20, allée des Roseaux, 93600 Aulnay sous Bois. Tél. : (16-1) 48.69.71.40.**

Vds TO8D + crayon opt. + joy. + 117 disk (env. 400 jx util.) + bte de rang., prise péritel : 3 000 F. **Frédéric THULLIEZ, 39, av. du Groenland, 62330 Isbergues.**

Vds TO8 + lect. + 20 jx + log. éduc. + joy. + prise péritel val. : 3 000 F, cédé : 1 500 F. **Thomas DESCHAMPS, 9, rue du Docteur Roux, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.42.95.**

Vds pour TO7/70 impr. 40 col. PR 90-042 : 300 F, K7 Élimi. : 20 F. Ch. liv. fort. manuel : 50 F max. **Pierre, 75 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds Thomson MO6, K7 + 60 jx + crayon opt. + 2 manettes + livres, le tt : 1 950 F. **Thibaut BÉTHUNE, 16, rue de l'Aviation, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.92.21.**

Vds TO8, clavier, lect. disk., impr., modem, ext. mem., nbx. log. et doc. px : 5 500 F à déb. **Jean-Philippe LE BRECH, 5, av. Van-Doren, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.91.57.58.**

Vds MO5 + ext, mus., jx, 2 man., lect. K7, crayon opt., 40 jx, manuel + revues + K7 + livres TBE. Val. : 5 000 F px : 2 000 F. **Olivier VUILLEMIN, 96, rue de Limayrac, 31500 Toulouse.**

Vds lect. K7 MO5 : 200 F + jx : 60 F. Vds jx sur ST a prix int. + joy ST. Quickjoy QS 128 : 200 F. **Philippe PERIAT, rue de l'Église, 39600 Villers Farlay. Tél. : 84.37.69.53.**

Vds MO5 BE + c. optique + lep + manuel + progs + 20Aine de jx. Très urgent. **Cyrille CLAUSTRE, 8, rue du Pont Redon, 03260 St-Germain des Fossés. Tél. : 70.58.12.88.**



DIVERS

Vds Batterie électro. Mattel : 350 F, enceinte amplifiée 50 w : 500 F. Magneto Akaï à bdes, 4 pistes : 1 000 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds Impr. à aiguille Philips P2000 : 800 F. **Richard COLIN, 98, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.87.71 (ap. 19 h.).**

Vds batterie électronique Yamaha DD5 + acces. : 550 F. Vds Fun Scoot Variflex. BE : 550 F. **Matthieu POIRIER, 40, chemin des Pervenches, Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.71.25.**

Vds 2c + applework + monit. coul. + joys + manuels + souris : 2 500 F (à déb.). **Laurent STIOUI, 156, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.63.27.**

Vds Spectrum 48/128K + 2 + joys + plus de nbx jx (Top Ten, les Bests d'Us Gold, etc.) Px : env. 1 000 F, à déb. **Arka GLAZEWSKI, 28, rue des Violettes, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.95.17.58.**

Vds Revues : Tilt à partir du n° 29, jusqu'au n° 86 ; Génération 4 à partir du n° 1. Rép. ass. **OTS Fabrice, 7, allée des Bouvreuils, 77380 Combs-La-Ville.**

Vds Spectrum + 2 nbx jx + joys. TBE, le tout à - de 1 200 F. Urgent. **Pascal ESTEVES, 19 « La Pierre à Bidault », 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.40.24.**

Vds ord. d'Echecs Mach III gar. jusqu'à fin 91 + transfo. Le tout : 2 500 F au lieu de 4 500 F. **Denis DELORME, 234 bd, St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.72.01.**

Vds Spectrum + 2 avec 30 jx : 1 100 F. Vds Spectrum 48 K + 10 jx : 600 F ou le tout pour : 1 500 F. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds Micral 40 DD40 + imp. Honeybull L32 + Modem Sematrans 2411 (2 400 bits) + écran mono VGA (Leasing 21 000 F), à déb. **SARL VALADIS, rue Charner, 22370, Le-Val-André. Tél. : 96.72.20.95.**

Vds orig. Dégas Élite + ZZ Rough : 250 F pces + Super base pro. 2.03 : 990 F + btes + not. Rajouter frais de port. **Christophe MAUME, Rue du Prazé, 41170 Mondoubleau. Tél. : 54.80.93.45.**

Impri. Star LC 10 coul. complète avec câble : 1 600 F cause dbl emploi. Tél. W.E. **Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigelée, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39.**

Vds Revues Micro : Atari Mag – 1 ST – Micromag - Micronews – Generation 4 – SVM. Px 10 à 20 F (liste contre tbre). **Eric BRICOUT, 37, rue St-Gall, 59540 CAUDRY.**

Vds nbx disk 3 pouces pleines de news cause passage SVR 5 1/4 de 25 à 40 F la disk. **Fernande TAVARES FERNANDE, 30, rte de Chateauneuf, le Vercors 2, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46.**

Vds disks vierges de marq et de haute qlté 2DD/2HD (1/2, 5 1/4). Px coûtant ! Écrire uniq. COLLINS, 131, grande rue, 92310 Sèvres.

Vds joys Cobra. Incassable, état neuf. Emball. d'Orig. Px : 300 F. **Frédéric JOUSSET, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Cart. pour CBS Colecovision : 150 F, port compris. 2010, Zaxxon, Tutankham, Zenji, Threshold... (18). **Christophe FOURNIER, 108 ter, rue Guillain, 59330 Hautmont. Tél. : 27.63.95.70.**

Vds Borne Arcades (jx de café) 5 000 F, à déb. Acht. SX 64 même HS. ainsi que périf. **Yan SCHMITZ, 42, rue G.-Cavaignac, 75011 Paris.**

Vds disks 5 1/4 360 Ko DF DS de marque (TDK – JVC - Sony etc.) cause changement de Format. Px intér. Tél. : 87.32.84.75.

Moni. Monoch. avec prise Péri. : 350 F. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170, Le Perreux-s/Marne. Tél. : (16-1) 48.72.81.99.**

Vds Impr. MPS 1200, TBE, peu servi : 1 300 F. **Patrick. Tél. : (16-1) 44.22.22.86.**

Sérieux ! vds (150 F l'1) ou éch. (neuf) Cadaver, Infestation, Powermonger contre bat. Chaos B, Drakkhen. **Grégory ROSENBERG, Boîte postale 25, 92310 Sèvres, Laisser coordonnées sur réponseur. Tél. : (16-1) 45.34.83.62.**

Vds Mon. Coup SC 1224 val. : 3 000 F neuf px : 1 500 F (cause : télé) et vds Sim City : 150 F et Shinobi : 150 F etc... **Vincent CUSSAC, 38, rue de Juvisy, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.32.31.**

Vds 2 joys. Superprofessionnal val. : 300 F pour toutes machines vendus : 150 F les 2. **Julien TAUBAN, 8, rue des Genets, 44400 Rézé.**

Je ch. à vdre 2 jx pour spectrum, tout neufs, ss embal. plastifiés. Les 2 jx (androïde) : 120 F. Tél. : Milad JAAFAR, 138, av. du Colonel-Fabien, 93230 Romainville. (16-1) 48.45.61.05.

Vds compil : Robocop II ; Lemmings : 200 F, Amiga. Vds secrétaire (neuf) loge télé Ordo 117 x 45 x 82 : 1 200 F. **Matthieu GRINDES, route du Pont-Neuf, 31230 L'Isle-en-Dodon. Tél. : (16-1) 61.94.06.90.**

Vds Tilt : n° 48 jusqu'au n° 86 + bis. Le tout en TBE : val. 1 000 F, vendu : 750 F ! Si possible ds le 06. Merci. **Sevérine CATANANTE, 143, av. des Pins « Bez Respiro », 06250 Mougins. Tél. : 93.75.36.06.**

Vds synthé casio TB modèle jamais utilisé gagné à un concours val. : 3 500 F vends : 1 200 F + le manuel. **David ANSELLEN, 33, rue Mathurin-Régnier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.73.78.**

Vds Tilt n° 71 – 72S 73 à 82 – 84 – 86. Le tout 150 F. **Franck, 87100 Limoges. Tél. : 55.38.22.94 (le midi).**

Vds joys Cobra : 250 F. Vtes rgt : 100 F, souris 2c : 200 F. lect. 5 1/4 : 500 F. Lec. 3 1/2 : 1 000 F. **Gérald KARCENTY, 146, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.75.03.**

Vds Hard copieur 300 F et aussi CSB + Twinworld + Les Voyageurs du T. : 300 F ou le Hard Cop + les 3 jx : 500 F. **Loïs COEURDEUIL, 15 bis, rue des Lanciers, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.09.75.**

Vds Tilt 26 à 71 sauf 30 – 31 – 33 – 37 – 39 : 130 F les 10. 400 F les 40. Vends aussi Arcades, Gamemag, Micro, News. **Jean-Marc PLANTEY, Mouliets, 33350 Castillon. Tél. : 57.40.22.77.**

Vds disk vierges 5 1/4 (environ 50) pour 3 F l'un. **Cyril BARTHÉLÉMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou.**

Digiview Gold : 700 F, Vidi : 1 000 F, Deluxe Paint 3 : 300 F, Deluxe Video 3 : 300 F. Tél. : Grégoire LAURENT, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.02.84 (18 h/20 h).

Vds pour A1000 Ext. Mémo. Ext. avec Switch Go. Lem 2MG. Px : 3 200 F, à déb. Vds A1010 3 1/2 : 600 F. **Philippe LARGUIER, Tél. : 91.08.36.70 (le soir).**

Super Affaire ! Spectrum 128 K + 2, Multiface, nbx jx TBE : 2 000 F. **Édouard DEMARET, 26, rue Bongrand, 33000 Bordeaux.**

Vds Star LG – 10 coul. : 1 600 F + Introducteur feuille à feuille automatiq. : 1 900 F Superbase Person. : 400 F. **Emmanuel SERRE, 123, rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 40.72.73.51 (répondeur).**

Impri. Epson LQ : 1 500 TBE, 24 Aiguilles + manuel d'util. frais d'envoi gratuit. Px : 2 200 F à déb. **Stéphane DRAY, 1, rue des Chailles, 92500 Rueil. Tél. : (16-1) 47.49.20.03.**

Vds disc 3 pouce + btier, 15 F p. orig. + compil. + util. de 70 F à 110 F, 150 F util. **Ghislain BONBOUNOUS, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.85.07.**

Attention ! Vous rech. les dern. nvtés ? contactez moi... Rép. 100 %, déb. acc. ! **Chris, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Vds Exel. 100 + 2 joys + jx + 2 livres, Prog. + doc d'orig. Px à déb. **Christophe, 59175 Vendeville. Tél. : 20.60.09.61.**

Spectrum sacrifié jx cause panne liste 45 orig. sur dem. Ex : Turricane : 95 F, Wolf : 45 F Tétris : 45 F. **Olivier LE TOUZO, 21, rue Escoussières Mont Gaillard, 31000 Toulouse. Tél. : 35.63.08.41.**

Vds 13OXE (128k) + lect. K7 + jx (bracelle, Spy US Spy, Fligh Sim 2 etc...) + pér. en TBE : 2 000 F. **Pascal MONNET, 5, imp. des Autrichiens, 69700 Vivors. Tél. : 78.73.94.81 (W.E.).**

Vds CBM 128 + drive 1571 + jx + joy. + livres + Jane le tout : 1 800 F. **Sébastien KOCH, 3, rue de la Forge, 67370 Behlenheim. Tél. : 88.69.72.57.**

Vds Victor VPC II + impri. Brother + trait. de Texte + 2 jx : 9 000 F, à déb. **Gilles Bel-Ange, 24, rue Jean-Moulin, 38130 Échirolles. Tél. : 76.23.20.10.**

Etudiants ou non, exposé ou cpte rendu, je mets en page pour vous (Calamus, PPM, Timeworks) Contactez-moi. **Damien RACCA, Bois de la Pierre, 31390 Carbonne. Tél. : 61.87.91.39.**

Vds CBM 128 + 1541 + impri. + livres + jx + expert cartridge + lect. K7 TBE 2 500 F, à déb. **Michel LOUVET, 25, rue des Frères-de-Lima, 62460 Divion. Tél. : 21.53.22.13.**

Vds Calculatrice graphiq. Casio FX 8000G. Prix à déb. Rech. HP – 28S pour 1 000 F. **Benjamin ROGER, Blangy-sous-Poix, 80290 Poix-de-Picardie. Tél. : 22.90.01.86.**

Vds imprim. Star LC 10 coul. 9 aiguilles très peu utilisée gar. 1 an vendue avec cordon. Px : 2 100 F. **Tuan QUANG, 21, rue Paul-Gaugin, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.28.25.**

Vds jx pour Spectrum 48/128. Possède Boodwich, I3D Tennis etc. Px du jx de 40 à 75 F (ori.). **Fabien VUILLET-A-CILES, Orcières-Longchaumois, 39400 Morez. Tél. : 84.60.61.75.**

Vds Clavier Spectrum ZX + 2 avec 6 K7 de Demons et 6 K7 d'orig. : val. : 1 800 F, laissé à 800 F. **Rémy PERRET, 100, rue des Moulins, 26000 Valence. Tél. : 75.55.66.72.**

Vds 1512 ext. 640 écran CGA disk dur 20 Mo + 1 joys + nbx log. livre. Px : 500 F. **Gilles ARRONIS, 39, av. d. Casanova, 94200 Ivry/Seine. Tél. : (16-1) 46.72.74.09.**

Vds Impri. DMP 2160 + cordon + bombe nettoyage et Textomat + papier + rubans + 1 housse + cordon : 1 700 F. **Jérôme IBRESCHI, Cité 24, 01590 Dortan. Tél. : 74.77.73.83.**

Vds CD Rom + Adapt. Super Grafx + dbleur + joy + 5 jx dont 2 CD le tout 2 600 F. **Éric, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.71.62. (ap. 18 h).**

Stop ! vds jeux : CBS Coleco : 50 F + bte à rythme : Drom - Pad 2 : 300 F à déb. + man. Coleco : 75 F. **Laurent TEBOUL, 27, Villa Corial, 75019 Pais. Tél. : (16-1) 40.34.25.64.**

Vds ZX Spectrum + 2 128 K, + 8 jx, le tout en TBE, pour le px de : 800 F. **Frédéric RENEAUDET, 36, rue du Bocage, 49340 Trémentines. Tél. : 41.62.70.01.**

Urgent cause dbl emploi. Vds nbx disk DFDD de marque BASF ss emball. 3,50 F (3 1/2). **Jacques CHARPENTIER, 55, faubourg des Ancêtres BP. 491, 90016 Belfort Cedex. Tél. : 84.21.05.74.**

Vds AT 286 – 12 Monit. VGA coul. Multi. 14 » Ram 1 Mo DD 40. Lect. 5 1/4 et 3 1/2, souris. Nbrx log. récents : 1 100 F. **Patrick BINNS, 80, bld. Serurier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.43.69.**

Vds joys Cobra. Incassable, micro – Switch... un manche de mirage ! à avoir de tte urgence : 350 F. **Frédéric. Tél. : 40.35.28.45.**

Av. livres Basic Plus en 6, vlmes, ts neufs, dessins explicatifs, prgs, etc. Tests. **Willy LORENZON, « Les Escarreys« Mauvezin/Gupie, 47200 Marmande. Tél. : 53.94.27.53.**

Vds monit. coul. GGA : 1 200 F. Carte EGA Wonder : (800 x 600) : 450 F, l'ens. en TBE. **Philippe STERGOU, Les Jardins de Gorbella, 2, rue Léo-Imbert, 06100 Nice. Tél. : 93.98.27.91.**

Vds 10 jx électroniq de poche Mario-Flipper etc. à 400 F pour + de rens. **Emmanuel BILLON, Le bourg, 71550 ANOST.**

Vds Guitare électrique Applause + amili Ross de 15 W. TBE : 2 200 F. **Olivier ADAM, 10, av. Daniel Lesueur, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.79.42.**

Vds impr. Star LC 10/24 + housse + câble parallèle + papier 60 g.px : 2 500 F. **Anne AVIGNON, Les Loges, 28340 Boissy-Lès-Perche. Tél. : 37.37.63.51.**

Vds Kick Off 2 orig. à 50 F pce. **Julien ALEXANDRE, 14, rue des Réservoirs, 94410 St-Maurice. Tél. : (16-1) 43.97.07.32.**

Vds VG 5000 + Modulateur + Péri. + 2 livres expli. + ORIC 1 + TME, 2 Modulateurs + 4 jx (ORIC) TME + 2 jx (VG) + 2 tilt. **Franck DALE, 74, rue des Manadiers, St Martin de Crau. Tél. : 90.47.33.81.**

Vds collec. Tilt n° 44 à 86, chq numéro à – 5 F du px normal (dem. précisions). Le tout 700 F. **Fabian DUBOIS, 17, rue du Change, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.93.29.90.**

Vds Drakkhen – Maupiti – Cadaver Voyageurs du Temps - Tous orig. : 100 F, Ultima V : 200 F, Captive : 130 F. Richard VINCONNEAU, 280, rte de St Trojan, Boutiers, 16100 Cognac. **45.35.21.75.**

Jx Oric : 300 F, Micro Pocket : 800 F, Agenda élect. : 300 F, TI S7 II : 150 F. **Pierre SOGNO, La Gligre, 73240 St-Genix-sur-Guiers.**

Vds mon. EGA (640 x 350) + carte EGA paradise (640 x 480 max.). Ache. 1 an, TBE. : 2 150 F. Tél. : Olivier CARRERE, 7, rue du Jourdain, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.46.68.

Vds PC W 8256 + imp. 8256 : 2 500 F + TTxt et guide du TTxt et rech. Impri. Matricielle. **Alexandre de PERCZYNSKI, 10, place du Martroi, 45130 Meung-sur-Loire. Tél. : 38.44.25.14.**

Vds MSX2 VG822 + magneto + 3 cart. env. vos propos. de px. liste de jx dispo. **Philippe PETIT, 94, rue Curial Tour i, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.52.64.**

V. Goupil G3 D. Disk, exten. Mémo. + impri. 3 000 K olympia + log. vendu : 6 000 F. **Arnaud RIMBERT, 14, rue de Villers, 60600 Catenoy. Tél. : 44.77.01.52.**

Vds Cart. Guppy et Virus pour Micro exeltel et exl100. **Marc GOUNDY, 2, place de la Gare, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.90.71.87 (le soir).**

Vds impr. Seikosha 180 AI, TBE, Ruban neuf : 1 500 F à déb. **Stéphane MORELLATO, 10, rue d'Auche, 57680 Corny. Tél. : 87.52.88.34.**

Vds jx CBM 64 ou éch. K7 et D7, liste sur dem. poss. : Kick Off 1 et 2, Italy 90 dbl Dragon 1 et 2 BP+. **David DUBOIS, 4, rue Vauban, 59163 Conde-sur-L'Escant. Tél. : 27.25.00.37.**

Super affaire ! Spectrum 128K + 2, multiface, nbx jx. TBE : 2000 F. **Edouard DEMARET, 26, rue Bongrard, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.01.71.**

Le Groupe Pendragons Rech. graphistes sur Atari ST en vue de Réal. de démo (Bon niveau). **Gregory – FX, STRZEMPEK GREG (FX), E4/12 Rue Rouget de Lisle, 59160 Lomme (Nord). Tél. : 20.22.12.61 (ap. 19 h).**

Vds pour Ti-994A : jx et matériel ou ch. personne pouvant réparer l'unit. centrale : px à déb. **Frédéric, 95610 Éragny. Tél. : (16-1) 34.64.73.43.**

Vds revues « joy'stick Hebdo » (n° 4 au 48) : 2 F pces. Vds Tilt n° 68, 725, 73, 74, 75, 76, 79, 80 : 15 F pce. **Frédéric LEBOEUF, 22, rue Georges-Trespeuch, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.44.14.**

Incroyable ! vds disq hte densité 3 1/2 pour 5 F pce. **Thomas LE KIM, 98, rue Camille Desmoulins, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.18.67.**

Vds : Indianapolis 500, Lost Patrol, Hard Drivin', Shadow Warriors, Carthage, E-Motion, F-29, Retaliator. **Nicolas BOCQUERY, 11, rue du Plémont, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.09.65.**

Vds CBM 64 + lect. K7 1530 + impr. MPS 803 + 4 poignets + 100 jx le tt : 2 000fF. **Éric FARGIS, 20, allée des Dahlias, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.26.68.**

Vds PI-Xt 8 MHz DD 20 mo, écran CGA coul., lect 5 1/4 360 ko + souris : 4 000fF. **Frédéric FARGES, 58, rue de la Convention, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.44.76.68.**

Vds Ord MSX PHC, 285 + jx + livre : 450 F. **Didier LIENART, rue du Seau La Crèche, 59270 Bailleul. Tél. : 28.40.40.90.**

Vds Toshiba T1200 Port. 2 lect. 3 1/2, Imeg. écran Back-Light, 1 an + log. Word IV. **8 500fF. Tél. : Patrick LEVY, 22, rue Wilhem, 75016 Paris.(16-1) 42.88.23.78.**

Vds 2C + mon. + support + souris + joy + péri. + imagewriter II + log./jx util.) + btes + nbx livres TBE. : 5 500fF, Olivier GUYOT-GENTRIL, 25, av. de l'Europe, 92310 Sèvres. **(16-1) 46.26.36.70.**

Epason PX-8 Port. + ext. 120 K + TTX + Calc + agenda + basic + util. + char. autonomie : 16 h. Px : 1 000fF. **Zélio de SOUSA, 97, rue Gaston-Lauriau, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.59.21.10 (ap. 18 h).**

Vds Megafile 44 + 2 disq. 40MB : 5 000fF t. peu servi. **Jean DESLOUS, 35, rue du Sergent-Bauchat, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.81.68.**

Sons pour OX/TX 7. 010/20/110. D50, M1, K5, MT32, DX11, TX812, TX802, 5900/950/1000. catal. **Ludovic. Tél. : (16-1) 34.60.16.01.**

Vds Z88 portable, jamais servi, prix 1 500 F à déb. **47.40.30.05. (répondeur).**

F29, Presta, Capte + IC 2.0 + ST, Kit d'orignes ST) carte Fax 9600 Hayes, 8C : 5 200fF (avec Tâche de fond) Finesse : 700 F. **Jean ARANY, 15, rue Auguste-Renoir. Tél. : (16-1) 34.28.10.24.**

Die Public-Domain-Série, Fur Den Amiga Hit Demos Und Intro der Gesa Mten Computerszene. Écrire en anglais pour dem. catal. + 5 F en tbre franç. A partir de 3 F sans disk. **Le post-Office-Box 1204. 3260 Rinteln 1 (Allemagne).**

Où se trouve l'objectif de la Mission 2 de Battle Command (ST) : Coordonnées vue sur carte SOS SVP. **Pierre KOUEVI, 143, rte de Genève, 74240 Gaillard. Tél. : 50.92.69.00.**

New Groupe on Amiga cher. contact for legal stuff & autres. No loosers, no lamers, no gorets, please... ! ! **Éric SINQUIN, 1er F 3A, Lycée Yves-Theport, BP. 511, 29107 Quimper.**

Vds spectrum 128 K + 2 avec 150 jx, 2 joy : 1 000fF. Avec disciple + lect. DK + 50 DK. : 2 000 F. **Patrick UNTEREINER, 12, rue du Berg, 67320 Siewiller. Tél. : 88.00.66.83.**

Vds CMP 64 + mon. coul. + lect. D7 + K7 + nbx jx. TBE. Px : 2 000 F. **Alexandre TROUBLAIEWITCH, 21, clos des Acacias, 57157 Marly. Tél. : 87.65.71.32.**

Vds impri. Mono Star LC 10 neuve cause double emploi + manuel : 1 200 F à déb. **Éric SKIRI, 75019. Tél. : (16-1) 42.39.35.26.**

Vds Oric atmos + mon. (noir – vert) + lect. K7 + jx + manuels : 500 F. **Béatrice THIPHAINE, 11 bis, bd Voltaire, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : 45.54.44.24.**

Vds Dead Angle, Rambo 3, Alexkib : 150 F les 3 + PMaser : 420 F cher. jx MD, sur MD vds Altered Beast 300. **Stéphane LAPEYRE, Villa Arantza, 64250 AINMOA. Tél. : 59.29.84.18.**

Vds PCW8256 + impr. 8256 : 2 500fF + ttx et guide du ttx. Rech. impr. matri. **Alexandre DE PERCZYNSKI, 10, place du Martroi, 45130 Meung-sur-Loire. Tél. : 38.44.25.14 Fax : 38.44.25.63.**

Vds Victor VPC II TBE + disq + impr. Epson Brother B état + jx + joy ; 9 000 F à déb. **Gilles BEL-ANGE, 24, rue Jean-Moulin, 38130 Échirolles. Tél. : 76.23.20.10.**

Vds Séquencer 8P + interface Midi pour 6128. **Robert GUILLERAULT, 6, rue Alphonse-Naudin, 51100 Reims. Tél. : 26.02.45.47.**

Vds jx pour Muster systeme ou éch. contre jx MD. **Grégory RIBERA, 14 ter, rue du Monument, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.81.67.18.**

Vds jx Falcon Mis. 1 et 2, F16, Kick Off 1 + 2, Compil Precious Metal, Power Monger, de 150 à 200 F l'un. **Patrick AGUILERA, Hameau de la Crésimelle, 38550 St-Maurice l'Exil. Tél. : 74.86.44.10.**

Vds Philips VG8020 64K avec jx Arcade livres expl. 6 cart. jx joy fiches px : 1 200 F. **Philippe CARDINAEL, 19, rue des 3 Évêchés, 7783 Bizet Comines (Belgique). Tél. : 56.58.73.79.**

Vds Core GAFX + name + 6 jx Ninja Spirit, Alice W. Formation Soccer...). Etat neuf. vendu : 2 000 F. **Frédéric LENEVEU, 16, av. Matignon, 44000 Nantes. Tél. : 40.40.59.72.**

Vds Genesis + adp + joypad + 5 jx (G-G, Strider, Shinobi, Basket, Altered). Le tt ss gar. Val. : 4 000 F, vds : 3 000 F. **Patrick CHOQUET, 2, rue Bourget, 80500 Montdidie. Tél. : 22.37.08.33.**

Stop ! Vds jx Nit (100 – 200 F), tél. vite pour en savoir plus ! ! ! **Rodolph THUILLIER, 35, rue de la République, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.31.72.**

Vds CBM 128 + drive 1570 + lect. K7 + nbx jx + util. + 2 joy + doc. + nbx livres + câbles et adapt. + mag. : 2 000 F à déb. **Olivier REYNAUD, 15, route de Lyon, 69740 Genas. Tél. : 78.40.18.75.**

Vds extension 5 joy ordi. Matra – Hachette Alice-complet. Jamais servi : 50 F. **Stéphane HERRENT, 1, rue des Primevères, 54121 Landières. Tél. : 83.81.75.93.**

Vds CBM 128 + drive 1571 + Jane + joy + livres + jx le tt : 1 800 F. **Sébastien KOCH, 3,rue de la Force, 67370 Behlenheim. Tél. : 88.69.72.57.**

Vds digital son Master Sound + Softs. Px : 450 F, vdu : 300 F port payé. **Érik, RP. Tél. : 60.86.58.02.**

Vds super graphx : 1 800 F + 1 jeu, Corom² : 2 500 F + 1 jeu, adapt. Co/SGX : 300 F (le tt 4 500 F), 75 jx : 280 F. **Clément MALDONADO, 29 bis, rue du Pré du Sud, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.32.64.**

Vds pour vous lancer dans la vidéo, Deluxe Cidéo III + Genlock GST 40, le tt neuf : 1 600 F. **Stéphane BLONDELLE, 61, rue H. Barbusse, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.30.16.86.**

Vds Spectrum + 2 + 30 jx px : 900 F. Vds Spectrum 48 k + 10 jx : Px : 500 F, le tt : 1 200 F. **Marcel LABEAU, 80, rue des Primevères, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.52.**

Vds Spectrum + 2 microdrive, interf. joys., Spy007, 100 k7 prog., doc, câbles : px : 1 500 F + port. **Maurice LAMOUILLE, 38, av. du Stade, 74000 Annecy. Tél. : 50.67.05.98.**

Vds VG 5000 Philips + péri. : 450 F le tt + vds ou éch. jx Sega (Fire Forget II...). **Yoan HADDAD, 4, rue du Maréchal-Maison, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.56.88.**

Vds 24 disq. orig. de clubs infor. (logi. jx, util. Prx : 460 F. **Marc LAFITTE, Rce Vieux Perray, Bt. K3, rte de Longpont, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.18.59.**

Vds Spectrum ZX + 2 48/128 + 2 joy. + 55 jx + câbles + manuel (BE) 500 F (ss port) + jx Sega 8, deman. liste. **Alexandre MESLIN, 86, rue Thiers, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.17.65.**

Vds 8087-2 : 800 F ach. t micros Hs, cartes dis. imprim. Cartes accélératrice bon px. **Hervé LOUVEL, 18, rue Dumas, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.27.73.01.**

Urgent vds PC 1512 DD coul. DH 30 Mo, 640 Ko nbrx log. jx util. TTX/Tbleur, cédé 9 000 F à déb. **Jean-Paul GUÉRIN, 23, av. Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.47.32.**

Vds mon. monochrome Philips. Px : 500 F. **Christophe BOUYGUES, 4, rue César-Franck, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.18.79. (ap. 19 h).**

Vds ZX spectrum + 2 : 800 F + 75 jx : 400 F + interface + manette : 100 F + micro disksk impri. : 1 000 F + périph. **Mathieu FOUCHE, 56, rue Pierre-Geofroix, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.22.97.**

Vds disq. dur A590 20 Mo + 2 Mo Ram incor. **Patrick BODO, 8, rue des Vergers, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.53.61.**

Vds Spectrum + 2 TBE avec jx et nbx listing (très peu servi) + livres px : 800 F. **Michel FLOCH, 5, rue Balzac, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.64.34.**

Vds anciens tilt, Gen4, joy, micro news, Hebdogiciel, commodore revue : 90 F les dix. **J.-Christophe MEYROU, BP. 86, 33350 Castillon-La-Bataille. Tél. : 57.40.09.37.**

Vds nbx jx (Panza, Rickll, Lotus Turbo, Speeball, Strider) : 30 F l'un. **Cédric PLESSIER, 170, av. de l'Ursuya, bat. A2, Le Flore, 64100 Bayonne. Tél. : 59.63.68.90.**

Vds extension 512 Ko + 1 jeu (Wings) : 500 F. (Nord uniq.). **Charles DUMON, 94, rue Eugène-Jacquet, 59700 Marc-en-Barœul. Tél. : 20.89.72.60.**

Team Suzuki neuf (fact.) : 200 F avec Gunship d'orig. : 290 F les 2 ! . Divers Bouquins... **Thierry PAYET, 2, allée Jacques-Callot, 93290 Tremblay.**

A saisir ! ! ! Vds impri. Seikosh à GP 500A, 9 aiguilles. : 1 000 F. Exc. État. **Frédéric DUMAS, 31, rue Briçonnet, Résidence Le Molière, 30000 Nîmes. Tél. : 66.84.13.04.**

Vds spectrum + 2 + 60 jx + joy + câble péri. TBE le tt : 1 200fF (déb.). **Pascal ESTEVES, 19 « La Pierre à Bidault », 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.40.24.**

Vous cherchez une calculatrice Hewlett Packard ? + 1 500 fonctions, Graphique, HR, 34 Ko, gar. 01/92 : 1 750 F. **Christian RISACHER, 14, rue Jean-Baptiste-Corot, Cernay-La-Ville, 78720 Dampierre. Tél. : (16-1) 34.85.29.80.**

Vds vélo GT Pro Freestyle Tour. TBE, uniq. sur Nantes. Px : 2 000 F (à déb.). **Alexandre BOURRIEAU, 21, rue d'Angleterre, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.03.16.**

Vds Zelda I, Pro Wrestling, Goonies II px : 1 : 250 F, 2 : 200 F, 3 : 240 F (pos. éch.) état neuf. **Michel PERQUIA, Villa La Roseraie, route de Romagnat, 63110 Beaumont. Tél. : 73.27.04.99.**

Attention ! vds Tilt n° 44 à 87. Px : 5 F. tout : 700fF. **Fabien DUBOIS, 17, rue au change, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.93.29.90.**

Vds disks vier. fiables : 2,50 F l'unité. Cause effacement progr. util., 50 disks à vendre. **Laurent DENOUE, 66, rue de l'église, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.54.80.**

Vds imp. MPS 1200 tête H. S. Le reste en parfait état. Px : 600 F. **Karim JOUHARI, 112, rue Pierre-Valdo, 69005 Lyon. Tél. : 78.59.27.20.**

Vds orig. : Bood Monex : 130 F, F-16 Combat Pilot : 130 F, Flight Simulator II (fr.) : 250 F. **Damien PASQUIER, Étables Geignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Liquide jx Spectrum 30 : 50 F pce (Bedlam 128 K, Outcast...) sur ST Barbarian 2 : 100 F Iro LRD : 120 F. **Teayi YUN, 40, rue du Buisson, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.00.78.**

Vds nbx orig. : Stos Créateur jx : 290 F, Populous + 5 mondes : 140 F, Sim City : 140 F, F16 Pilot : 140 F. **Stéphane CHAUVIN, 25, rue de Mareil, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.03.64.**

Vds télescope à monture équotoriale. Grossissement : X900. Paralux. Val. : 2 400 F, vdu : 1 500 F. **Fabrizio MARSIGLIA, 6, rue Victorien-Sardou, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.05.78.**

Vds mon. coul. Phil. CM 8500. RCA État neuf : 900 F. Compat/Apple, IBM MSX, Phil. VG. **Philippe PLAISANT, 25, rue Abbaye de Cluny, 59520 Marquette-Lez-Lille. Tél. : 20.74.13.21.**

CONSOLES

Vds Sega Megadrive fran. + 1 man. + 5 jx (Shinobi, Basket, etc.). Px : 2 200 F. **Benjamin KTORZA, 8, bd Ornano, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.54.25.**

Vds jx Sega 8 bits : Chase HQ, Rastan, Bomber Raid, Dead Angle : 200 F chaque. **Laurent CODINA, résidence Nicolas-Poussin, 33700 Mérignac. Tél. : 56.12.00.46. (après 20 h).**

PETITES ANNONCES

Vds CBS Colecovision + 26 cart. + module turbo (pilotage) + 2 joys supplém. Val. : + 9 000 F, cédé : 3 500 F (fer.). **Nicolas LAMBERT, 16, rue Suard, 25000 Besançon. Tél. : 84.76.72.20.**

Affaire ! Vds cons. Nintendo TBE avec zapper, Mario Dros, Duck Hunt, ss gar. 9 mois : 950 F. **Christophe HARANT, 17, cours des Bergeronnettes, Ernolseim-sur-Druche, 67120 Molseim. Tél. : 88.96.01.62.**

Vds cons. Nintendo + 9 jx TBE (Turtle, TF2, Fester's Quest...). Px : 2 000 F. **Frédéric DE RAVINEL, 7, allée des Sorbiers, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.16.82.**

Vds cons. NEC + adapt. coul. + jx (R-Type + Lendary Axe + Ninja Warrior), le tout TBE : 2 500 F. **Jean-Christophe QUINTERNET, 13 bis, quai Maurice-Berteaux, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 34.51.93.06.**

Urgent ! Vds MSX1 + 2 joys + 4 cart. de jx + manuel. Pw : 7 F à saisir. **Xavier YANG, 16, rue des Gravilliers, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.90.36.**

Vds Sega (neuve ! 5/11/90) + 8 jx (Out Run, G. Force, A. Burner, W. Soccer, Alex Kid,...). Val. : 1 800 F, vdu : 1 200 F. **Vorasith KHIEU, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.57.47. (après 17 h).**

Vds Sega + jx (Golden Axe, Psichofox, Wonderboy III, California Game + lunettes 3D avec Spaceharier 3D + 5 jx) : 1 690 F. **Emmanuel VANDENHEND, 6, rue de Saint-Simon, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.26.06. (à partir de 5 h).**

Vds Game Boy + Tetris + Golf + câble Link + écouteurs + ss gar. : 500 F (val. : 800 F). **Jérôme STIOUI, 9 bis, avenue Alphand, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.25.41. (dem. Jérôme).**

Vds cons. Nintendo + 2 jx (Mario Bros + Punchout) complète + nbses revues. Px : 500 F. **Xavier DUBURCQ, 12, allée des Coquelicots, 59650 Villeneuve d'Asc. Tél. : 20.47.40.89.**

Stop ! Vds cons. Nintendo + NES Advantage + 11 jx SMV 1 et 2, Zelda 2, Batman, TMHT, etc. Vds : 3 500 F. **Thibault DE TARRAGON, 46, rue Guilbert, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.54.44.14.**

Vds Lynx (gar. 1 an) + adapt. prise + Comlynx + Califor. 6 + Blue L. + Roadblasters + Pacman + Slime W. Val. : 2 600 F, vendu : 1 700 F. **Éric LADIER, 5, rue des Frères-Lumières, 57157 Marly. Tél. : 87.62.34.59. (bureau).**

Vds cons. Nintendo + 5 jx (Zelda 2, Robowarrior...) : 850 F, TBE, merci. **Pierre MALTHET, 16, rue Robert-Binet, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.44.52.**

Vds jx Nintendo urgent ! Zelda 2 et Top Gun à 250 F chacun. **Sébastien DE AZEVEDO, 242, rue Gabriel-Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.67.97.**

Vds Castel-Vania sur Game Boy 180 et Street Fihgter, 1943, Out Run, Gauntlet II sur Atari ST : 30 F l'un. **Arthur GAVOUYERE, 60, rue de Stalingrad, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.86.94.**

Vds pour Nintendo Aventure of Link, état neuf, px : 250 F, port compris. **Alain PERRAULT, 7, avenue Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds NEC PC Engine Corigrafx (comme neuve) + Barumba (Shoot'lm Up : Tilt n° 80 RS). Px : 900 F (avec adapt. Hi-Fi). **Maxime CHARBONNEL, 32, rue Saint-Louis, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.49.97. (avant 18 h du lundi au vendredi).**

Vds NEC PC Engine, XE1PC : 800 F et 350 F + Chase HQ : 350 F + Veigues : 350 F + Powerdrift : 350 F ou tout (emb. + gar.) : 2 000 F. **David VANDERSTRAETEN, 20, rue de la Garonne, Savigny-le-Temple. Tél. : 64.41.78.10.**

Vds, éch., ach. jx pour NEC Coregraphx et ch. contact pour éch. ou vte sur ST. Poss. Golden Axe, Chasse HQ II...). **Jérémy TORDJEMAN, 67, rue du Moulin à Vent, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.73.46.**

Vds Megadrive fran. gar. 8 mois + 1 man. + 4 jx. Px : 2 500 F (Revenge of Shinobi, Super Monaco GP, etc.). **Thierry BOUYGUES, 4, rue Cesar-Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds cons. Sega 8 bits + 2 man. à 500 F, plus vds jx (Gol. Axe, Rastan, Miracle War., etc.) de 50 à 150 F, le tout TTBE. **Rémi RINJONNEAU, 133, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.04.24.53.**

Éch. Megadrive : Golden Axe contre Super Thunder Blade ou Revenge of Schinobi. **Serge CAPDEVILLE, 16, bd Pardigon, 13004 Marseille. Tél. : 91.62.12.77.**

Cons. : vds urgent cons. jx Sega Master System + 4 jx Y's, Wonderboy III, Lord of the Sword et Hang On. Px : 1 300 F, val. : 2 050 F. **Charlie BARBOUX, 9, rue du Forez, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.54.74. (Dem. Charlie).**

Vds cons. NEC PC Engine avec embal. + joypad + 6 jx (R-Type, Galaga). Px : 1 400 F. **Hubert MARTIN, 50, avenue Pierre-Mendès-France, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.89.29.**

Vds Nintendo sept. 90 + 6 jx (Zelda, Top Gun, Tortues Ninja, Simon Ques, Silent Service, Golf : 1 450 F. **Olivier MEENS, 42, rue du Laurençon, 77600 Conches. Tél. : (16-1) 48.55.43.22. (bureau).**

Vds Game Boy neuve (15/01/91) + 3 jx (Super Marioland, Tennis, Golf) d'une val. de 1 179 F, cédé à 900 F. **Jean-Christophe GARBY, 140, bd Maxime-Gorki, 94800 Villejuif. (16-1) 47.26.56.39.**

Vds cons. Game Boy Nintendo + boxing, Tetris, Tennis, Soccer Boy. Acheté : 1 200 F, vendu : 850 F. **Edvig KALAMPEROVIC, 140, rue Crimée, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.34.48.**

Vds nbx jx Sega (Cyborg-Hunter, California Games...) à un px super de 160 F + pistol. : 195 F + jx. **Jean-philippe POLIFRONI, École d'Angervilliers, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.59.02.89.**

Gagnez 1 000 F. Cons. Sega neuve gar., 8 jx + 2 joy, val. : 2 600 F, cédé : 1 600 F. **Damien MARTINEZ, 111, rue Léon-Blum, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.39.40.**

Sega Megadrive jap. + 7 jx (Altered Beast, Rambo III, Ghouls'n Ghost, Golden Axe, etc.). Px : 2 700 F. **Jean-Luc SORIANO, 6, allée de la Résidence, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.43.05. (après 19 h).**

Vds jx Megadrive : Alex Kids : 200 F et Last Battle : 320 F. **Cedric ROUSSEAU, 12, chemin des Bruyères, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.34.41.**

Vds Sega 8 bits + 9 jx : 1 000 F + 2 man. (Kenseiden + After Burner + Lords of the Swords ext... **David PETIT-FOUR, 7, impasse La Fauconnière, 52000 Chamarandes. Tél. : 25.03.37.89.**

Vds Lynx + Calie Games + Blue Lightening + Zarlor Mergenary. Val. : 2 190 F, vendu : 1 350 F. **Michaël ICHAY, 26, rue de Trévise, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.47.05.05.**

Vds NEC + 4 jx + 2 joys + lect. Vds Nin. 8 B + 6 jx + 2 joys, à déb. Vds man. Neo. Ach. jx Neo bas prix. **Adel. Tél. : (16-1) 42.52.44.96.**

Vds Mega sons pour D10/20/110, D50, DX/TX 7, M1, DX11, TX812, MT 32. Format Atari. Px super ! **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.16.01.**

Vds cons. NEC PC Engine + 3 jx + joy + carte Shoot Again. Px : 1 000 F. **François GERARA, région parisienne (93). Tél. : (16-1) 43.51.10.58.**

Vds Supergrafx NEC + CD-ROM + tripleur + 2 man. + 5 cart. + 6 CD (px neuf : 8 000 F), vendu : 4 800 F. **Vincent LHEUR, 19 bis, avenue Aristide-briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.40.71.**

Pour Megadrive franç. vds complets/cart. rev. of Shinobi : 200 F, Populous : 250 F. **Daniel BOUCHER, 24 bis, rue F.-Villon, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 45.09.36.10. (après 18 h 45).**

Vds cons. Sega TBE avec 5 jx : Ope. Wolf, Bomber Raid... + man. Val. : 2 345 F, vendue : 1 800 F. **Emmanuel CARPENTIER, 1, rue Prosper-Soyer, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.78.51.**

Stop affaire. Vds cons. Atari Lynx + 7 supers jx, BE. Val. : 3 290 F, vendu à 1 700 F. **Zied MOUMEN, rue Saint-Blaise, 6, square des Cardeurs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.08.73.**

Vds jx Sega 8 b. de 115 à 150 F (Cloud Master, Dble Dragon, Spellcaster...). **Mikaël Clément, 6, rue Alexopoulos, Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.14.26.94.**

Vds pour Nintendo : zapper : 200 F, soccer : 200 F, Tennis : 200 F, Hogan's Alley : 200 F, Tiger-Heli : 200 F. **Emmanuel DOUMAS, 127, av. J.-B.-Clément, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.03.11.94.**

Vds Coregraphx + 4 jx et Game Boy + 4 jx : 800 F et 500 F ou éch. les 2 contre Supergraphx ou Megadrive français. **Laurent KHOURI, 77 bis, avenue Pierre-Larousse, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 47.35.89.69.**

Vds nbx jx SEGA 8 bits entre 150 et 200 F (Power Strike, Black Belt...) + adapt. Megadrive : 270 F. **Christophe CIROU, 9 boulevard Mouchy, Montlhéry. Tél. : (16-1) 69.80.73.54.**

Vds K7 Nintendo : 200 F chq 5castlvania, Trojan). **Olivier CANON, Le Moulin Neuf Saint-Aigis, 02260 La Capelle. Tél. : 23.97.44.60.**

Vds cons. Nintendo + pisto. + 2 man. + 12 jx (Link, Zelda, Mario 1, Mario 2, Castlevania, Tortues Ninja) à 1 800 F. **Hadia HAMZAWI, 21, rue François-Gérard, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.69.59.**

Vds pour NEC/Megadrive adapt. Amstrad 150 F + revue américaine Gamepro + Dragon Spirit, Kung Fu : 150 F pièce. **Frédéric PENNONT, 22, rue René-Bouin, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.17.49.**

Vds cons. Sega + After Burner, Secret Command + Great Basketball, Hang On + 2 man. + joys : 650 F. **Alexis CAUCHOIS, 4, square Monte-Cristo, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.91.84.**

Vds Game Boy + 3 jx : Tetris, Super Mario Land et Golf. Le tout : 800 F. **Vincent LIESSE, 2, rue Vincent-d'Indy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.41.01.**

Vds cons. Sega + pisto. + 2 pads + Goldena + Wonderboy II + Lof the Sword + Alt Beast, TBE : 1 200 F ou ens. cons. : 550 F, jeu : 190 F l'un. **Sébastien BELLARDIE, rue du Commerce, 33250 Cissac. Tél. : 56.59.59.64.**

Vds ou éch. sur Sega Aztec ad et quartet (80 F) seulement. **Sébastien HOREL, Kergloirec Rédéné, 29300 Quimperlé.**

Vds jx Sega MS : Great Golf, Great Football : 150 F pce ou éch. contre jeu NEC (Coregrafx). **Matthieu HERMITTE, 12, rue de la Source, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.93.74.**

Vds Megadrive + 5 jx, Golden Axe, Moon Walker, Populous, Strider, Space Harrier 2. Px : 2 000 F. **Cyril MARZIN, 8, rue Haute-Voie, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.00.92.**

Vds cons. Sega Megadrive fran. TBE + 1 man. + 5 jx (Shinobi, Basket, Budokan, etc...). Px : 1 900 F. **Benjamin KTORZA, 8, bd Ornano, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.54.25.**

Vds Nin 8 bits + 7 jx + 2 joys Bpx. Vds NEC GT + jx état neuf + emb. Vds jeu NEC, Sega 16 b. Famicom. **Adel. Tél. : (16-1) 42.52.44.96.**

Vds NEC Core + CD ROOM + 3 CD (Red Acert, Avenger, Baseball) + 4 jx (Foot, Ninja Spirit, Catch, F1 Circus) TBE : 4 900 F. **Patrick DUPERTUYS, 76 bis, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.48.17.69.**

Vds cons. Sega 8 bits avec 1 joy, 1 pisto., 5 jx, prise péri. : 700 F, cons. de 88 et T07 70 + jx. **Gaël CHALAMET, 1, av. Siébel, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.43.73.**

Vds Sega MS + 6 jx (le tt TBE) + 2 man. : 1 000 F + Game Biy + Tetris + Mario Land : 600 F (12/90). **Victor MARTINS, 6, chemin de Couhins, 33140 Villenave d'Orron.**

Vds ts les mois revues anglaises : Ace, Zeo, Dazzle + jx PC Engine : 200 F, revue : 15 F. **Gilles JOLLY, 28, bd Victor-Hugo, 13210 Saint-Rémy. Tél. : 90.92.12.38.**

Vds Megadrive jap. + 2 man. + 2 jx : 1 500 F. Vds en plus 5 jx Megadrive : 280 F l'un environ. **Patrick-Philippe NALLINO, 1, impasse les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds cons. Sega + L. Phaser + 10 jx (Rambo 3, Tennis Ace...) + 2 man. Val. : 3 100 F cédée en TBE à 1 200 F. **Martin DREVET, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.16.38.**

Affaire du siècle ! Vends Sega 8 bits + 11 jx : 1 700 F. **Fabrice BAUDOIN, 3, rue Jules-Lemaître, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.03.89.**

Megadrive jap. urgent : 990 F. Jx à 200 F. **Jimmy MARTINEZ, Le Ginestié, 34400 Saint-Just. Tél. : 67.71.48.63.**

Vds jx Nintendo : Zelda 1 et 2, Kid Icarus, Castle Vania 2 : 200 F l'1 et jx japonais. **David PELLÉ, 10, allée Rustica, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.27.00.**

Vds jx Megadrive : Eswat Shinobi, Golden Axe, Mistique Defender : 250 F, Budokan, Sword of Sodan, Mickey 686 : 340 F, TBE. **Alan DRAOULEC, 1, rue Jules-Massenet, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.63.91.**

Vds jx Nintendo : Rad Racer, Mario 2, Soccer, Duck Hunt : 200 F l'une ou 500 F les 3 jx. **Nicolas BOUTAR, 2A, rue des Roches, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.47.17.**

Vds cons. de jx Sega Megadrive 16 bits + 1 man. + 2 jx (Populous et Altered Beast) : 1 700 F. **Damien PERROUAULT, 8, rue du Clos de la Vallée, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.77.75.**

Vds ou éch. jx Game Boy : 120 F. **Jean-Manuel SANCHEZ, Paris. Tél. : (16-1) 43.33.22.05. (laissez message s/répondeur ou tél. après 21 h).**

Vds jx Nintendo (18) : 275 F. **08000 Charleville Tél. : 24.59.32.65. (dem. Alexandre).**

Vds Sega + pisto. (TBE) + 11 jx : Shinobi, Thunder Blade, A. Beast, Dble Dragon, W-Boy 3, Rastan, etc. Px : 1 500 F. **Khanh HA, 17, rue du Tisserand, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.79.85.**

Vds 5 jx pour Megadrive dont Dynamite Duke, Revenge of Shinobi, etc. Px : 230 F le jeu port compris. **Frédéric GASSMANN, 49, rue de Habsheim, 68170 Rixheim. Tél. : 89.64.28.55.**

Vds Megadrive + 8 jx (Thunder Force 3, Shinobi, Monaco GP, Eswat, Battle Squhdron, Moonwalker,...). Px : 3 000 F. **Willy LE BOT, 26, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.05.77.**

Vds cons. Nintendo + 13 jx : 2 900 F avec le pist. Vte séparément possible. **Simon FOLLAIN, 41 ter, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.96.31.**

Vds NEC 1 + jeu au choix, sans man. : 800 F. Éch. jx NEC et Amiga. Rech. Breakin. **Charles DALEAU, 47, rue Guersant, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.11.13. (après 19 h).**

Vds cons. Sega Megadrive jap., sept. 90, 2 man. + J. Leynos : 1 000 F sous gar. J. Jap. : 250 F l'un, 400 F les 2, déc. 90. **Jean-Baptiste HANAK, 96, av. Général-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.94.91.**

Vds jx Sega 8. Échange jx sur Apple II E : env. listes. **Julien MILAIRE, 185 bis, avenue du Général-Leclerc, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.23.79.**

Vds Game Boy complet + Tetris + Super Mario Land au px excep. de 500 F. **Frédéric PINCHON, 95000 Val d'Oise. Tél. : (16-1) 34.16.44.64.**

Vds Sega Megadrive + 5 jx (Shadow Dancer..., etc.) : 2 400 F + Supergraphx + 2 jx + moni. : 3 400 F ou contre Neo-Geo. **Horry SAME, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.98.27.**

Vds NEC + CD ROM + 9 jx (Y's, Formation Soccer, Wonderboy 3, etc.) + 2 man., etc. ou éch. contre Neo-Geo. **Pierre GUILLARD, 20, bd Jean-Moulin, 24660 Chamiers. Tél. : 53.53.36.06.**

Vds 30 jx NEC sur carte et CD de 200 F à 260 F. Vds NEC + CD-ROM à prix intéres. avec 5 jx. **Sylvain CHAUVEL, 13, rue Eugène Henaff, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.56.57. (de 18 h à 21 h).**

Vds Megadrive Fase neuve s/gar. + 4 jx (Shinobi, Monaco GP, etc.), vendu : 2 000 F. **Stéphane SILVESTRE, 27, Bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.49.52.**

Vds jx NEC : 100 F pce. Vds Famicom + jx. Vds, ach. jx sur Game Boy. Possibilités d'éch. **Stéphane, Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Stop affaire ! Vds cons. Sega + 3 man. + nbx jx (R-Type, Rastan, Aerial assault..., etc., le tout TBE : 2 800 F. **Alexandre BOUTET, 18, rue Madiraa, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.21.16.**

Vds jx Megadrive et NEC : DJ Boy, Eswat Forgoten, World Soccer : 150 à 180 F + Paranoïa : 150 F. Pas d'éch. **Ludovic AUTHIER. Tél. : 39.91.92.85.**

Vds PC Engine + Avbooster + 10 des meilleurs jx (Gunhead, Shinobi, Tigerheli...). Val. : 4 200 F, vendu : 2 500 F ! Urgent ! **Cédric TOUPET, 5, rue Robert-Branchard, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.61.08.58.**

Vds jx Nintendo anciens et récents. Px entre 170 F et 300 F : Tetris, Rovocop, Bobble, Metal Gear, etc. **Reynald LEPLANQUAIS, 14, rue Brenu, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.91.43.62.**

Vds NEC + CD ROM + transfo. 1,5 volts + XE1. pro + 2 man. + 11 CD + 10 cartes : 6 500 F. **Lacsana SINPRASITH, 1, allée des Merisiers, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.18.83.**

Vds cart. NEC PC Eng. : 200 F pièce. Galaga 88, Download, Dondokodon, etc. SGFX : Gdzort : 250 F. Jx CD : 250 F. **Alain LE DONG, 3, place Paul-Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.**

Vds cons. Colécovision + 1 man. + 3 jx (Donkey Kong, Mouse Trap, Tennis) pour 550 F. **Marc, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.48.42.**

Vds cons. Sega Master System TBE gar. 6 mois + 3 jx. Px : 550 F. **Olivier CALVET, 8, square des Marguerites, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.49.79. (le soir).**

Vds cons. NEC Sodipeng + 3 Mega. Jx (Out Run, Thunderblade...) : le tout état neuf (91) : 1 200 F seule. ! **Laurent MOSLARD, 62, rue Baudricourt, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 49.74.19.56. (avant 17 h).**

Vds Megadrive + 6 jx (Mick. Mous., Fatman, Sup. Shinobi) + 1 man. + adapt. le tout : 2 700 F, éch. cont. AT 520 STE + mon. **Christian FAJARDO, 24, bd Jules-Ferry, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.49.64.**

Vds Game Boy + Tennis, Batman, Baseball : 680 F. Impri. Star LC 10 : 880 F, état neuf. **Frédéric ROUSSEAU, 2, square de Copenhague, 78180 Montigny. Tél. : (16-1) 30.43.58.31.**

Vds jx NEC : Dragonspirit : 195 F, Barunba : 245 F, Down Load : 275 F ; rech. aussi : Sup. Vol., Tri. Bat. F1, He. Unit : 200 F. **Thomas AGRINIER, 13, rue Gandon, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.20.85.**

Vds Sega Megadrive + 3 jx + 2 man. (dont une XE1-pro) : 1 800 F. **Jean-Michel SIQUIER, 13 bis, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.55.14.**

Vds Golden Axe pour Megadrive fr. : 250 F avec bte + notice TBE ou éch. contre Revenge of Shinobi. **Bruno LIBERT, 16, rue Auguste-Simon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.41.21.**

Vds NEC 1 + 13 jx : 3 500 ou 210 F un jeu et 1 000 F : NEC 1 + 1 jeu. **Jean-Christophe DUFESNE, 40, Grand-Rue, 77150 Férolles. Tél. : (16-1) 60.02.26.91.**

Vds Sega 500 F ss gar. 4 moid + jx séparé. W. Boy 3, P. Fox, Rastan, A. Beast, P. Star : 150 à 200 F. **Julien BEAUDEAU, 8, rue Caruel de Saint-Martin, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.66.46.**

Vds K7 Nintendo : Zelda 2, Mach Rider, Mega Man, Métroïd, excité, Graduis, Robot + K7, pisto. + K7 (bon état). **Antony CHARBONNEAU, 2, place de la République, 49122 Le May-sur-*èvre. Tél. : 41.63.13.79.**

Vds ou éch. jx NEC + vds Stick XE1 PC + dbleur + jx Sega 16 bits. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds NEC + 12 jx + 2 joys + doubleur (ts ss gar.). Px : 2 990 F. Poss. éch. contre Megadrive + 6 jx. **Éric BON-**

FILS, 137, avenue Docteur Vaillant, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.40.33.41.

Vds cons. NES + 13 jx (Mario I et II, Zelda I et 22, Castelvania I et II, Faxanadu, Tetris...) + NES Advantage. Px : 3 000 F. Tore MURA, 19, Monteleone, 20169 Bonifacio. Tél. : 95.73.16.49.

Vds cons. Sega 8 bits + 8 jx (D-Dragon, After Burner, etc.), le tout : 1 300 F + pisto. Noë LECESNE, Fatouville Grestain-les-Bruyères. Tél. : 32.57.68.25.

Vds NEC Coregraphx gar. 9 mois + 4 jx (Ninja Spirit, Foot, Baseball 3,...). Val. : 2 350 F, cédé : 1 650 F ! ! ! Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.

Urgent ! Vds Game Boy + écouteur + câble Link + Tetris + Mario Land, le tout : 600 F, vds Zelda 2 : 250 F. Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château Travecy, 02800 La Fère. Tél. : 60.77.86.33.

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 11 jx. Px : 1 600 F. Christophe GODDARD, Le Grand Pré, 38650 sinard. Tél. : 76.56.99.44.

Vds Megadrive + 6 jx (Eswat, Revenge of Shinobi, Ghouls'n Ghost, etc.), cons. franç. : vendu : 3 100 F. Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.

Vds cons. Nintendo + 5 jx Super Mario 1, 2, Tetris, Rad Racer, Metroïd + magazines TBE : 1 200 F. Frédéric GREBOT, route des Étoiles, 71960 Prissé. Tél. : 85.37.88.66.

Vds cons. Sega 8 bits + nbx jx : 2 900 F (150 à 200 F pa jx). Arnaud BOURGUE, 34, rue du Béarn, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.49.50.

Jx NEC : Afterburner II, F1 Circus, Hellexplorer, Tennis + TV coul. 36 cm Pal/Secam + cons. CBS + adapt. Atari 2600 + Roccer + 15 K7 excel. état. Pascal VENTAX, 96, bd de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.18.73.

Vds jx Nintendo, px sacrifié : 200 F neuf avec btier Skate or Die. Mike ZARKA, 5, allée des Marguerites, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.16.49.

Vds jx Megadrive Rambo : 150 F, Forgotten World : 250 F. Tél. : (16-1) 48.40.75.52. (dem. Gérald après 18 h).

Vds jx pour PC Engine, Megadrive, Game Boy. Px de 140 à 290 F. Vds CD ROM NEC + 7 lasers. Damien FALIPH, Le Phebia N° 14 au Samuel Bassaget, 34280 Carnon. Tél. : 67.50.64.20.

Vds cons. Lynx + 5 jx : Blue Lightning + Gauntlet + California Games + Electrocop + Slime World. Px : 1 600 F. Gwenaël SOUFFLET, 48, route de Loperhet, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.66.78.45.

Vds cons. Nintendo (TBE) + 2 man. + Super Mario Bros : 350 F. Vds Super jx : 230 F l'un (Konami...). David LERAT, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.12.39.

Vds cons. Megadrive japon. compatible toutes TV + DJBoy, Golden Axe, Monaco GP + 2 man. : 1 800 F. Frédéric BÉROUJON, Le Peleu, 01090 Montmerle-sur-Saône. Tél. : 74.66.27.84.

ACHAT

Ach. ou éch. Log. et jx pour Xlixe. Ch. notice mini. Office II. Étudue tt. propos. env. liste. Philippe THOMAS, 120, Grande Rue de la Guillotière, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.96.14.

Ach. jx Nintendo : Robbo Warior, Adventures of Lolo, Bubble Boble, Blade of Steel, Zelda 1 et 2. : 100 F l'un. Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe Pièce, 55200 Vignot. Tél. : 29.91.00.67.

Ch. Alimentation pour C64. Px mod. SVP. Merci ! . Jean-François SCOGNAMIGLIO, 5, rue Sylvine Candas, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.87.57.

Ach., vds, éch. jx sur Atari ST et Amiga, logithèque très import., tte régions accep. Patrice RIVAL, 43, rue Sadi-Carnot, 38140 Rives. Tél. : 76.65.35.73.

Ach. Prg. Midi à bas prix : séquenceur, éditeur, arrangeur etc... Pour Atari ST. Mengchi KOK, 2, allée de la Marseillaise, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 49.36.11.93.

A500 rech. éduc. et util. avec docs ainsi que prog. de DAO et CAO. Régis SOUILLIE, 1, la MT 10133/SME, BP. 334, 54201 Toul Cedex.

Ch. cart. pour C64/C128 : Power action replay V et Power Blazing Paddles à bas prix. Jean-Marc LOUVET, 38, rue Émile-Zola, 59187 Déchy.

A500 ach. orig. avec docs éduc. et util. ex Distant Sun, Fonction analyser, Mathamation. Régis SOUILLIE, 1, La Houblonnière, 54200 Dommartin-Les Toul.

Ach. tt log. pour Ord. Aquarius. Ach. C64 + 1541 + peritel + t. nbx log. pour moins de 1 000 F. Urgent ! . Éric ROURE, 8, Deuxième Impasse des Plaines, 63800 Cournon d'Auvergne.

Rech. Urgent docs pour CBM 64 Strike Fleet, Steel Thonder et Destroyer Escort. Marcel DUTRON, 54, rue Pen-Ar-Stang, 3e étage, 29000 Quimper.

Pour 800 XL/XE lect. D7 + jx max. : 500 F. Ach. log. 800XL/130XE orig. K7 : 10 F D7 : 25 F cart. 40 F. Michèle LAURENT, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 64.48.49.66.

Urgent cher. Megadrive Fr. avec 3 ou 5 jx. Christophe LAMIRAULT, 16, rue des Chantergines, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.61.93.

Atari XL/XE : Ach. impr., tabl. tact., souris, Tilt 1 à 22 + 72, récup. Périph, Uc hors serv. Éch. log. sur disk K7. Laurent HECKENDORN, A1, rue de Niffer, Modenheim, 6810 Illzach. Tél. : 89.46.05.14.

Ach. pour console NEC coregrapfx R-Type II : 200 F environ. Bruno TRAPASSI, 26, av. Malherbe, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.52.91.

Cher. jx pr Game Boy + Tuner TV pr A500. Vds jx et éduc. Pr A500. Liste sur d. Philippe MAUGER, Impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.

Ach. Atari 1040 STF avec moniteur coul. ou n et b si TBE. Faire offre. (cash). Jean-Pierre POUILHE, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.05.89.

Collect. Rech. Anciens micros familiaux du Semi-pro, périphs, doc, logiciels et anc. revues info. Francis GOURDEAU, 1, rue des Sources, Bussy Saint-Martin, 77600 Bussy-St-Georges. Tél. : (16-1) 64.66.13.77.

Ach. A500 à bon prix. Julien BENUDIS, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.87.81.14.

Ach. cons. Nintendo (sans jx). max. 400 F. Antoine BREHIER, 35, bd Pasteur, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.31.58.

Prog. éduc. sur Amiga demander ZO au n° 69.40.80.55. (ap. 19 h).

Extension Mémo. pour Atari 520 STF, j'ach. (moins de 500 F) et disk 3 1/2 (amoins de 4 F). Antony FORT, 154, rue Manon-Cormier, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.18.71.

Ach. jx SEGA 8 bits, petit px pour petit budget. Merci. Olivier NGUYEN, 33, rue Marin, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.53.16.

Ach. logiciels éduc. pour CP, CE1, CE2 pour CPC 6128 et Amiga env. liste ou tél. soir. Michel KATZ, 94 bis, rue Barbes, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.08.56.

Cher. pour C64 : livre sur lang. machine. Patrick FAVROLT, 128, rue du Champ du Bois, 58130 Urzy. Tél. : 86.38.53.48. (ap. 18 h).

Ach. sur 520 STE jx orig. Env. vos listes ! Cher. copieur performant pas cher. Salut ! Philippe RENAUD, 16, rue Aramis-Legrand, 86230 Saint-Gervais les 3 clochers.

Ach. Psion LZ64 128K bon état. Olivier REBER, 99, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.45.47.

Ach. 520 STE ou ST DF nelles ROM de 2 000 F avec port + D7 si pos. Jean-Pierre SOLIGNAC, Insa Lyon, Bâtiment B CH 227, 20, av. Albert Einstein, 69621 Villeurbanne. Tél. : 72.43.72.84.

Ach. cons. SEGA ou Nintendo avec ou sans jeu + cart. NEC et MEGA. Roland GUÉNIER, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.

Sur Amiga ach. langage Lisp et sa notice en français 200 F, rech. Anti-Virus. Gilles BOSSERDET, Quartier de la Guare, 30340 Célas-Mons. Tél. : 66.83.15.35.

Ach. carte AT plus extension mémo. 2 MO pour Amiga 2000 à px int. Franck GRISONI, 7, rue Georges-Brassens, 95450 La Villeneuve-St-Martin. Tél. : (16-1) 30.39.20.77.

Ach. divers jx pour Nintendo superfamicom. Prix à déb. Ivan FAVIERES, 122, rue St-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.

Ach. XEPro (NEC) ou Stupleur + man. 300 F. jx NEC 150 F. Ach. MSX2 HBF : 1 000 F. Patrice KRYSETOFIAK, 1, rue du Vermont, 62720 Réty. Tél. : 21.92.91.72.

Salut ! cher. sur Game Boy : Castle Vania, Robocop, Chase HQ, Gremelin2, M. Bros. Env. 100 F. Ludo ALTAUD, 11, av. Capitaine -Siry, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.72.85.

520 STF, ach. jx pas trop cher. Bernard SAMPOL, 4, rue des Oeillets, 66350 Toulouges.

Ach. cons. Lynx + 3 jx (Blue Light, Slime, Wor LD...). Env. 1 500 F. Cher. Turrican 1 sur Amst. 6128 D7. Laurent OBITZ, 2, rue Lacordaire, 29200 Brest. Tél. : 98.02.70.37.

Ach. Splatter House sur PC Engine 300/400 F. Vds 20 jx Sega 8 bits. Laurent JOUANNY, 134, rue Louise-Michel, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.41.66.

Ach. Game Boy + 1 jeu sympa 300 F. Salut. Frédéric RAYMOND, 11, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. : 42.63.62.45.

Ach. prog. et jx en disq pour Thomson TO8. Px à déb. Loïc BREAT, 215, av. du 8 mai 1945, 76610 Le Havre. Tél. : 35.47.17.96.

Ach. Tilts n° 59 à 69. Ach. sur Atari : Les Ripoux, Alt World Games. Guillaume TAILHARDAT, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.45.

Cher. pour ST orig. Jeanne d'Arc prix int. Patrice ARIDON, Castel Bear, 66650 Banyuls-sur-Mer. Tél. : 68.88.05.87.

Cher. 6 Claviers Mec. Pour thomson MO5 (nano réseau) petit prix si poss. Urgent. Claude THEVENONS, 14, rue de Turennes, 90300 Valdoie. Tél. : (16-1) 84.26.17.91. (ap. 17 h).

Ach. Tilt ou n° 1 au n° 70 et jx + util. bas prix pour Atari ST. Hervé ARNAUD, Les prés de Chindrieux, 73310 Chindrieux. Tél. : 79.54.28.75.

Ach. jeu Elite de Rainbird pour A500 jusqu'à 500 F la disq. Fabrice ALMANSA, 15, allée des gros chênes, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.65.97.41.

Ach. CD Rom NEL + jx (3 ou 4 dont Y'S, Valis 2) de 1 750 à 2 400 F. Rec. Adasg/CD. Christophe HOEPPE, La rue des Jards, Cinais, 37500 Chinon. Tél. : 47.95.92.98.

Ach. Super Mario Bros 3 en cart. NES améric. 200 F maxi ou contre jx Sega MS, Mega. Jean-René PANTALEON, 15, rue Serpentine, 85000 La Roche-sur-Yon.

Cher. Tilt n° 68 à 72. Pas cher. Olivier COLIN, 20, le Soleil Levant, St-Marcel Les Sauzet, 26740 Sauzet. Tél. : 75.46.11.68. (ap. 19 30).

Ach. Altertative World Games, Les Ripoux sur STF. Guillaume TAILHARDAT, 124, rue de Tocqueville. Tél. : 47.63.24.45.

Ach. jx sur NEC PC Engine : Ninja Wariors, Splater House, etc. : 250 F. Max. Vite ! . Robin GUITTON, Hameau de Chantemanche, 77730 SAACS-Sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.23.63.22.

Ach. pour Atari STE ou STF orgagon's Lair et Space Ace : 75 F l'un ou 120 F les deux. Arnaud DE LA FUENTE, rue du Prieuré, 33450 Saint-Loubès. Tél. : 56.78.90.95. (ap. 17 h, SF lundi).

Ch., ts les log. de Atari STE jx util. sur éduc. sép. ass., env. STE. Chi-Khanh TAN, esplanade Maurice-Thorez, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.49.42. (à part. 16 h).

Cher. unités centrales TO8D, MO5 et MO5E. Jacqueline St. HYPELEC, Poste 13, 6 bis, rue Moc Souric, 78470 St-Rémy-Les-Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.53.55.

Ach. log. A500 env. liste. Dungeons Master (Fr.) : 100 F. Philippe BACHET, 44, av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.

Ach. 2 man. + revues + Basic 128 + jx Super Tennis + Beach Head + les Dieux du Stade 2 + tt autre jx. Jean-Michel MAUPOIS, 9, rue du Lieutenant Charles-Péguy, Coulommiers. Tél. : 64.03.49.40.

Ach. pour Apple IIe, + log., jx, matériels et éch. jx. Ludovic LEJEUNE, 9, rue Bara, 08700 Nouzonville. Tél. : 24.53.71.12.

Ach. A500 KC et moniteur coul. Thomson. Ch. contacts sur A500 région Tréport. Gilles CHASSAT, 14, av. des Pélicans, 76470 Le Tréport. Tél. : 35.86.40.02.

Ach. NEC coregrafx. Px max. 600 F si poss. avec 1 jeu. C'est Urgent merci ! . Akim BENZEGHADI, 118, rue de la Montat, 42000 Saint-Étienne. Tél. : 77.41.59.05.

Ach. Moniteur coul. 1084 ou simil. com. Atari. René GIRAUD, 11, rue des Puits, 91470 Forges-Les-Bains. Tél. : (16-1) 64.46.83.97 (trav.). (16-1) 64.91.20.75. (dom.).

Rech. Digiview Gold à bas prix, éch. ou ach. jx sur A500. Joël FITOUSSI, 13, rue de la Fontaine Bridet, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.01.70.

Rech. livres revues magazines sur II/C ou II/E ou compat. Apple (même mode emploi). Brunot DAVID, 1, rue d'Alesia, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.72.13.

Ach. Nbx jx sur Megadrive. Env. 200 F. Grégory FITOUSSI, 33, rue des Pierreries, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.83.54.

Ach. Pr Thomson TO8 lecteur K7, Disk 3 1/2 orig. Scrabble, Compil. Les Héros Futuristes 2. Pierre SABODRIN, École, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.

Ach. Atari magazine n°1 à 18 : 11 F chaque. Jean-Yves CALONNEC, 22, rue de Bodmin, 29480 Le Rezecq-Kerhuon. Tél. : 98.28.40.34.

Ch. Clavier CPC 646 à petit prix. Jérôme JACQUIN, 2, Résidence de la Fresnaie, 94290 Villeneuve-Le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.59.41.

Ach. megadrive + manette + Altered Breast + control Pad. moins de 1 000 F. Nicolas HUGON, 11, rue Lamartine, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 60.29.40.77.

Jx orig. : Fétiche Maya et Leisure suit Larry III TBE (personne ou env.). Bruno JOUNIAUX, 5, rue des Renouillères, 91770 St-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.10.39.

Ach. A500 (BE) + souris + prise péritel. Prix max : 2 000 F si poss. sur Clermont Ferrand (Urgent) avant Avr. Éric CHASSANG, 30, rue des Jardins d'Iliane, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.67.44.

Ach. K7 jx Colecovision CBS faire offre. Mathias FAVRIÉ, 08, rue Auguste-Blanqui, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 47.40.30.01.

Rech. câble Rub. pour Con. Sega help ! . Frédéric NOEL, 3, rue de Picardie, 29000 Quimper. Tél. : 98.52.92.73.

Ach. ts util. Pr CPC 6128. Env. Liste uniq. sur Paris. Hugues DOLGOS, 42, rue de la Py, 75020 Paris.

Ach. jx PC 3 1/2 (env. liste). Plus Tilt n° 61 à 67 (rép. ass.). Pascal EGGIMANN, 255 A, Route des Fayards CH-1290 Versoix (GE Suisse). Tél. : 022.755.38.09.

Rech. doc. sur Imp. Canon A-1250 Out ous rens. pour configurer cette imp. sur A500 (Driver, Switchs). Nicolas DUWEZ, Impasse Virginie, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.37.96.

Rech. désespérément le jeu Pirates pour PC 1512 CGA 5 1/4 sur Nice et env. Aziz LOTFI, 187, bd de la Madeleine, 06200 Nice. 93.44.22.61.

Récupère micros 8 bits pour expédier à école en Roumanie de préférence Vic-20 et C64 ou C128. Claude BOULES, 146, rue de la Barre, 49000 Angers. Tél. : 41.73.02.59.

Ach. ou éch. Prgs éduct. pour Commodore 64 niveau matern. ou primaire. Jean-Pierre STAQUET, 49, rue Max-Fassiaux, 7062 Naast (Belgique). Tél. : 067.33.45.57.

Ch. Cons. Nintendo + jx (Mario 1 et 2) + manette (2) à bas prix SVP. (Urgent). David BARAND, 115, rue des Soldanelles, 38560 Champ-sur-Drac. Tél. : 76.68.73.70.

Ach. CD Voyageurs au Temps, 40 F + port. DJAM. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.

Ach. jx Nintendo à bon prix. Yohan VAN CANEGHEM, Rue du Dépôt 48, 6120 Nalinnes (Belgique). Tél. : 071.21.88.07.

Rech. log. Seuck et Soft de ST Replay IV pas trop cher (Paris). Roger GOUGNAUD. Tél. : 34.74.38.41.

Rech. desesp. jx pour 6128, DK Frank Bruno's, Boxing, Italie 90, Rain, Bowisland. Stéphane RIO, Bellevue Tregenestre, 22400 Lamballe. Tél. : 96.34.35.73.

Rech. Skate Or Die Car Fou de Skate et de micro (entre 50 F et 100 F) ou autre sur STE (ex : 720). Benoît CHARRON, 9, impasse du Parc, 61260 Le Theuil/Huisne. Tél. : 37.49.70.07.

Jx Sega 8 bits « Out Run Shinobi ». Cyril DEYTS, 18 lot le Rieufret, 33720 Podensac. Tél. : 56.62.50.74.

Ach. mon. coul. Atari 1224, 1425 ou autre. Joseph CORNEC, 31, rue Carvès, 92120 Montrouge. Tél. : 46.56.61.23.

Pour CPC 6128 rech. util. impression Imprim. image PC Paint Config. Poster Fondemo + éduc. 4 EM 3 EM. Michel THOMAS, Cité Joyeuse Bât. L3, Kercado 56000 Vannes. Tél. : 94.40.67.41.

Rech. orig. complets et en TBE de Ultima 3 et 4 sur A500. Bye. David FOREST, 153, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.

NEC ! ach. joystick XE pro 1 ou 5pleur + divers joysticks + jx Core et Super Graphx. Laurent GUERIN, 13, rue de Paris, 68220 Attenschwiller. Tél. : (16-1) 89.68.71.88. (ap. 19 h).

Cher. joystick Cobra. Faire Offre rapid. Tél. Laurent EL-KAIT, 179, rue JF-Kennedy, 02100 St-Quentin (Aisne). Tél. : 23.08.30.72.

Ach. sur Sega Megadrive, New Zealand Story à 250 F. Raphaël MONIER, 8, av. Paul-Durand, 26600 Tain l'Hermitage. Tél. : 75.08.69.69.

Club Indep. Megadrive ach /prête Hits bas prix. Christophe BOURGOIS, 14, rue des Cigales, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07.(le W.E.).

Ch. jx Atariste : Kick Off2, Skilworm, Powermonger, Toki, Stealth, Beach Wulley, Loom, Saint-Dragon... Env. list. Bertrand GINET, Tarency, 73410 La Biolle.

Ach. K7 XL/XE Juste orig. + cart. (Fractalus, Hardball, Arkanoid, Ballblazer, Dragonus, TrailBlazer..). Vincent CROCHET, 24, allée des irlandais, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.69.91.

Salut ! Ach. jx CBS Colego Faire offres. Michel DAGOIN, 65, av. de Fontainebleau, 77310 St-Fargeau-Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.91.24.

Ach. Player Manager (orig.) env. 80 F. Vds jx C64 K7. Vds Nintendo + Pistolet + 3 jx (Sélda II...) : 950 F. Pascal URBANO, 155, av. Jean-Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.

Ach. C64 + 1541 TBE. 800 F max. Secam de préférence + 200 F. Philippe GERSTEL, 14, rue Chaillon, 92390 Villeneuve-La-Garenne. Tél. : 47.94.74.80.

Ach. pour Canon X07 mat. divers (X721 – X722 – X710,

PETITES ANNONCES

livres, log. docs etc...). **Gianni MODESTI, 12, rue du Coteau, 91290 Ollainville. Tél. : (16-1) 64.90.19.10.**

Ach. Kit/MK14, même en panne, peu importe le prix ! **Égidio BASSO, 114, rue J.-Friot, B-6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 19.32) 71.45.65.23.**

Ch. accessoires VG 5000, Manettes extension, impri. et divers cordons de raccor. **Nicolas TASTIN, Bougarre, Saint-Omer de Blain, 44130 Blain. Tél. : 40.79.09.79.**

Rech. notice « Skate or die » sur NES Nintendo. Donne 10 F au 1er. **Philippe TESSIER, 22, rue de la Nida, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.63.10.**

Ach. jx Mega. entre 150 et 200 F, Sword Of Vermillion, Strider, Batman, Aleste Elemental Master etc... **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-Lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Ach. lecteur Vidéo VHS : 500 F en TBE. Vds synthé DX 100, Yamaha : 1 200 F ! ! Super Affaire. Urgent. **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant. Tél. : 37.34.66.95.**

Ch. util. sur TO8 + Trucs (Scrolling, Sprite...). **David BRU, 4 bis, av. Montpellier, 12000 Rodez. Tél. : 65.67.32.56.**

Ach. Game Boy + jx env : 500 F. **Guillaume DUGELAY, 160, rue Ernest-Renan, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.62.32.95 (le week-end).**

Rech. 520 STE + mon. coul. ensemble ou séparé + péri. pas cher. **Ghislain LETELLIER, 3, rue St-Antoine, 53100 Mayenne.**

Ach. cart. Game Boy. Merci. **Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Réalville. Tél. : 63.93.15.51.**

Rech. Desesp. « Boulder Dash » jeu pour Atari 520 STF et autres jx Simil. **Myriam WRZASK, 1, rue du Valibout, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 34.81.07.02.**

Salut » ach. Uit. lect ext pour Atari STF 1040 moins de 500 F. **Philippe MIGNOT, BP. 3, 77960 Chailly-en-Bière. Tél. : (16-1) 60.66.49.40.**

Rech. Spectrum et 2 X 81. Ch Corres. pour éch. divers (interfaces, util, jx). **Éric BOURGUEDIEU, Route des Lacs, 40560 Vielle-St-Gibons. Tél. : 58.47.91.80.**

Cher. mon. pour Atari 1040. Occas. coul. **Jean-Pascal CATTON, 13 bis, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.20.85. (vers 19 h).**

Ach. lect. ext. 3 1/2 Amiga px maxi : 300 F. **Jérémy TREVISAN, 6, cité verte, 94370 Sucy-En-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.92.52 (ap. 17 h).**

Ach. jx sur mega : 200 F : Shadow, Dancer, Moonwalker, Eswat. **Jean-Philippe TISSIER, 25, av. de la République, 33250 Pavillac. Tél. : 56.59.23.48.**

Ach. carte sonore MV 16 sur Atari (Anec ou sans jeux bat.) prix bas. **Thierry STEIN, 28 bois Soleil, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.17.49.**

Ach. A500 pour 7 00 F à déb. En Suisse Uniq. **Jérôme RUFINI, 1, rue St Bernard, 1510 Moudon, Suisse (VD). Tél. : 021.905.27.55.**

Ach. Éch. vds jx Megadrive. Possède Ken, Truxton. **Aroid LECOMTE, Fasthotel, rue de la Porte de Lille, 59760 Grande-Synthé. Tél. : 28.21.90.20.**

Rech. sur Nintendo Kung-FV (si poss. en Bretagne) Prix à déb. **Matthieu LOCQUET, Le Bourg, 22860 Plourivo. Tél. : 96.55.94.92.**

Ach. log. d'occas. orig. (avec notice) env. liste et prix. A500. **Daniel HOMASSON, 57 bis, Rte de Balleray, 58130 Guerigny.**

Ach. anciens Tilt : 1 à 12, 15 à 18, 21, 20, 24 à 27, 29, 31, 34, 35, 41, 42, 43, 46, 60. Env. listes et off. **Nicolas SORBIER, Le prieure 2, 25, av. Saint-Lazare, 34000 Montpellier. Tél. : 67.72.29.31.**

Ch. ts doc. pour imp. canon A-1250 (drivers, Switchs...) pour A500. **Nicolas DUWEZ, 3, impasse Virginie, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.37.96.**

Ach. pour Atari ST ou STE : Space Ace et Dragon's Lair 1 : 75 F l'un ou 120 F les deux. **Arnaud DE LA FUENTE, Rue du Prieuré, 33450 Saint-Loubès. Tél. : 56.78.90.95. (ap. 17 h).**

Ach. Footballer Of the Year 2. A bon prix. Pour Atari STF. **Olivier AGOSTI, 25, av. Alphonse-Daudet, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.26.08.**

Cher. notice du jeu Subbutéo. Petit prix. **Peggy BRUGNEAUX, 7, rue Gaston-Sauvage, 08200 Sedan. Tél. : 24.29.18.38.**

Rech. jx pour con. Nintendo (Kid Icarus, Mario Bros 2, 3) entre 150 et 200 F. Prix à déb. **Stéphane FARGIER, Les Terrasses du Parc, rue des Pivettes, lot. 19, appt. 121, 13800 Istres. Tél. : (16-1) 42.55.49.21.**

Cher. Cons. Sega 16 bits. Mega drive à prix int. **Bertrand VIALA, Route de Lavaur, 81370 St-Sulpice. Tél. : 63.40.02.42.**

Rech. les n° 65, 66, 67 de Tilt. Envoie chq à réception. Prix vente. **Didier ROHAS, 183, rue Arthur Lamendin, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.49.19.56.**

Débutant Atari 1040 STE cher. Demo + logiciel de jx petit prix. **Ghislain LETELLIER, 3, rue St Antoine, 53100 Mayenne.**

Cher. jx MSX Sega, NEC, VCS à – de 100 F. Cher. contacts sur Amiga pour éch. d'infor. **XIXI, 17, ch. de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Ach. Atari 1040 STE TBE. Entre 2 500 F et 3 000 F (dép. 71). Vds Atari : 520 STF + notice + souris : 2 000 F. **Stéphane PETERMANN, 8, place du Collège, 71100 Chalon-sur-Saône.**

Ch. carte Adlib ou Soundblaster. Éch. jx et util. (poss. : Battle Brit, Drakkh, Monkisl). **Fabrizio MAESIGLIA, 6, rue Victorien-Sardou, 75016 Paris. Tél. : 45.24.05.78.**

Ach. Jx Game Boy px rais., Vds jx : Exolon, Cybernoid etc...) (comp.), Ikt, Gryzor etc... (comp.) sur Amst. Jeu sur Atari. **Marc BOGUET, 39, rue de la Liberté, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.03.43.26.**

Rech. pour Atari STE log. UMS 1. **Frédéric, Chez Funny Shop, BP 800, 97338 Cayenne Cedex. Tél. : 19 (594) 31.80.95. (entre 13 h et 16 h et 20 h et 23 h).**

Ach. Imp. de – d'1 an peu servie tt modèle sauf Citizen 1200. Prix entre 800 et 1 200 F. **Martial DONATE, 301, rue de l'Église, 30920 Codognan.**

Ach. sur STE Manchester united et World Cup Soccer 90. **Olivier QUENTIN, 211, rue de Guisnes, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.16.61. (ap. 18 h).**

Ach. Translator One : 400 F environ ou Spectre CGR (1 500 F), vds PC Digitto II : 1 700 F (avec log. grat.). **Ramon RUIZ, 89, av. rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.37.70.**

Ach. A500 env. : 1 500 F si poss. avec jx et câble périt. Transfo. et souris en bon état. **Patrick WILHELM, Quartier Chevert, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.48.31.**



ECHANGES

Éch. nbx jx sur Atari STE. Ch. news. Rép. ass. Liste sur dem. **Éric HÉRITIER, 5, rue d'Alsace, 31170 Tournefeuille. Tél. : 69.07.15.34.**

Vds ou éch. softs Amiga à bas px. Env. 1 disk pour liste. Rép. ass. à 100 %. Déb. bienvenus. **Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

Ch. contacts sérieux sur Atari ST. Poss. jx : Sh. Warrior, Beast, Sly Spy, etc., env. liste. **Gilles LE BELLEC, chemin de Sainte-Barbe, 56320 Le Faouët. Tél. : 97.23.01.40.**

Rech. tous contacts Amiga pour éch. Dom Pub et jx. Rép. ass. 100 %. Très très sérieux à vs plumes ! ! ! **Amiganews, 19, rue Piquet, 7500 Tournai, Belgique.**

Éch., vds jx et démo sur Amiga ! Rép. ass. à 80 %... Tous formats (3 1/2, 5 1/4). Merci. **Michel REICHERT (2e division), Lycée Privé sainte-Marie, 1, place Germain-Loro, BP 27, 83501 La Seyne-sur-Mer.**

Amiga ch. contact pour éch. softs en ts genres. Env. listes, rép. ass. Écrivez vite ! **Jérémy MATÉO, 40, rue Belissen, 69005 Lyon.**

Salut ! Éch. jx Only sur ST ! Arnaqueur s'abst. ! Pour des éch. bien cool contactez-moi ! Tél. : Dominique DIVERCHY, 42, rue Maurice-Ravel, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.85.85. (après 19 h).

Éch. tout util. sur amiga (PAO, 3D, graphismes, t. texte...). Sérieux et durable. Rép. ass. **Amar HAMIDI, 14, rue Lebrix, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.85.57.47.**

Vds ou éch. logiciels sur Atari ST et Amiga. Poss. news. Éch. cart. pour Lynx et Atari 2600. **Richard CAYRAT, 13, rue Anthoard, résidence étudiante, ch. 309, 38000 Grenoble.**

Ch. contacts sérieux pour éch. jx, util. sur PC 5 1/4, 3 1/2 VGA. Poss. (CCar 2, TDrive 2, Sim City, Hard Drivin, etc.). **Jocelyn COLLIGNON, 32, rue Louise-Labé, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.74.85.**

Belgique : PC VGA, 5 1/4. Éch. jx. Poss. : M1, F15, Bomber, Populous, Indy 500, BH42, Budokan... Env. liste. **Pierre-Alain FRAN'çOIS, 20, rue de Molemont, 5500 Furfooz (Dinant). Tél. : 22.62.28.**

Éch ; jx sur STE. Env. listes. Poss. news (Panza, Kick, Boxing, Rick Dangerous 2, Lotus Esprit, etc... **Mickaël TAVERNIER, Les Prés, 07690 Villevocance. Tél. : 75.34.61.50.**

Hello ! C64 ch. contacts sérieux et durables. Possède nbx jx. Rép. ass. 100 %. **Olivier CLERC, Clos-Dessus, 1687 Vuisternens-Romont (Suisse). Tél. : 037.55.16.74.**

A500 ch. contact pour éch. ou ach. Env. liste jx, util. Ch. contact sur Vierzon. **Patrice COULON, 15, rue Jeanne-Labourne, 18100 Vierzon.**

Salut ! Ch. contacts sérieux sur amiga. Poss. jx. Env. listes ou tél. Tél. : Frédéric DELCROIX, 36, rue Jules-Vallés, 59300 aulnoy-les-Valenciennes.

Sega éch. ou vds 150 F Teddy Boy, Space Harrier, Marksman Shooting (compil pisto.), région nantaise. **Yannick ROBIN, 9, rue du Colonel Taylor, 85600 Montaigu. Tél. : 51.46.42.01.**

Ch. contacts sérieux pour éch. jx sur ST. Rép. ass. Env. liste rapidement. **Jean-Michel FABLET, 1, rue Michelet, 56890 Saint-Avé. Tél. : 97.60.84.81.**

Éch. PC : Challengers, Sherman + Pchits 2 pour compil. ou B. of Britain sur 17, 16, 86 et Paris. **Willfried MATTER, CH 454, BP 627, 86022 Poitiers.**

PC 5 1/4 ch. corresp. pour éch. jx (env. listes, rép. ass.). Poss. Test Drive B, Loom...). Tél. : Gilles GAMBIN, 22, rue Blanche-Pierre, RDC gauche, 10300 Sainte-Savine. Tél. : 25.79.12.42.

Atari STE ch. contact sympas pour éch. jx, util. Rép. ass. Poss. nbx jx (env. listes). A bientôt. **Philippe JAHANDIER, 15, rue des Peupliers, 78790 Septeuil.**

Rech. et vds jx sur PC 5 1/4 CGA. Éch. possible. Poss. : Dick Tracy, David Wolf... Rech. : Rastan, No Exit, Extase, Elvira. **Yoann DUBREUIL, 86, rue Haute d'aulnay, 41500 Mer. Tél. : 54.81.27.64. (après 19 h.).**

Vous ch. des contacts ? Eh-bien moi ausssi ! Conseils et éch. sur amiga pour déb. et pro's. **Philippe VAHE, 25, rue du Wetz, 62123 Wanquetin. Tél. : 21.55.57.74.**

Ch. sur PC possesseur carte son Ad Lib ou sound Blaster pour éch. de musiques, partitions, etc. **Thierry LARDOT, 45 bis, rue du Chemin de fer, 91510 Lardy.**

PC ch. démos graphismes et domaine public. Denis RABUSSEAU, 5, allée des Alouettes, 33160 Saint-Aubin de Médoc.

Amiga ch. contact sérieux et cool pour éch. en tt genre. Programmeurs, graphistes, musiciens, venez. Tél. : Hervé LEVIS, 296, rue du Général-Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.

PC 5 1/4 ch. contacts sérieux pour éch. jx, util. Poss. : Budokan, Xenon 2 (env. liste, rép. ass. 100 %). **Frédéric MERGEY, 15, rue Guillaume-Apollinaire, 10300 Macey. Tél. : 25.70.34.78.**

Ch. contact sur Atari pour éch. **Éric MACHCINSKI, 22, rue de Picardie, 62221 Noyelles-sous-Lens. Tél. : 21.67.02.93. (après 18 h 30).**

PC éch. jx 5 1/4 ou 3 1/2 contact sérieux. Ch. silent Service 2 et autres. Rép. ass. 100 %. **Jérémie DESMETTRE, 36, route d'Hénin, 62580 Bailleul Sire Berthoult. Tél. : 21.59.81.50.**

Amigaaa ! ch. contacts durables, oldies, sound-track, utils, surtout soyez très sérieux et rapides ! ! ! **Hicham DOUHAIBI, 5, cour des Fileuses, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.67.83.29.**

Ch. contacts sur Amiga et ST. Rép. ass. à 100 %. Déb. acc. toute région et Europe. **Luis PINEDA, Les Bleuets, bât. A, 74270 Frangy.**

Ch. contacts sérieux, durables sur Atari 520 STE et Amiga 500 (rép. à 100 %). **Cédric LEROUGE, 809, rue Émile-Zola, 59184 Sainghin-en-Weppes. Tél. : 20.58.59.61.**

Ch. démo et preview de jx à venir mais aussi démos tout court. Merci et à bientôt (liste), ST(E). **Amadou KOLEL, Lorraine H n° 321, Kellermann, 88100 saint-Dié.**

Salut les ataristes 520 et 1040. Possède nbx jx et ch. contacts sérieux. A bientôt. **Christophe BREVELET, 49320 Saint-Saturnin-sur-Loire, Les Roches. Tél. : 41.91.91.65.**

Éch. jx sur ST, rech. util. et démos (rép. ass.). **Stéphane GRISONI, 9 bis, rue Jules-Ferry, « Résidence Les Sabinettes », 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.65.78.**

Éch. jx, util. sur STE. Env. liste rapide. Vds jx moitié px et disks à : 3,50 F. Merci. **DECAMP, 20, boulevard de la Paix, 51000 Reims. Tél. : 26.88.58.32.**

Éch. sur STF jx, util... Déb. ne pas s'abst. (env. vos listes, rép. ass. à 100 %). **Stéphane ROGOWSKI, 4, route de Méry, Culoison, 10150 Sainte-Maure.**

Éch. ou vds jx sur Amiga 500. Déb. bienvenus. Tél. : Armand DOMINGUEZ, 13, avenue Gabriel-Péri, poste restante, 93400 saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.03.84.

Amiga 500 ch. contacts sérieux pour éch. de nbx softs et démo (env. listes, rép. ass.). **Alan DANIEL, 9, rue Pic de la Mirandole, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.16.02.**

Atari 520 STF ch. corres. si liste, rép. ass. Suisse bienvenus. **Reynald MIROZ, La Jeurna, 1871 Choex (Suisse). Tél. : 025.71.59.36.**

Éch. jx sur PC 3 1/2. Poss. test drive 3, KQ5, Monkey. Rech. HQ2, SQ4. Vds KQ5 en 256 couleurs sur 5 1/4. **Xavier BRAZZOLOTTO, avenue du Vercors-les-Saillants du Gua, 38450 Vif. Tél. : 76.72.38.82.**

Jx Sega 8 bits (Wonder III, Rastan, Altered Best, Alex Kid 3, Keiseinden, Space Harrier). Poss. vds : 180 à 200 F. **Nicolas LARTIGUE, 5, villa Perreur, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.60.74.04.**

Éch. jx sur A500 : Geisha, Pow Monger, etc. Grp rech. coder sur C64 pour démo. Bye ! **Alain GAVILLET (Balckshadow), boulevard Carl-Vogt, 9, 1205 Genève (Suisse). Tél. : 022.29.80.47. (répondeur).**

Amiga ch. contacts sérieux et rapides pour éch. de jx. Avis aux déb., vds jx. Tél. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.55.81.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 ch. contacts sérieux pour jx et util. Env. liste. Rép. ass. **Thierry BRUNEEL, 24, rue Henri-Terryn, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.26.55.40.**

Amiga 500 ch. contacts pour éch. jx. Env. listes. Rép. ass. 100 %. **Viviane BERLANDA, 131, rue du Charbonnage, 6200 Chatelineau, Belgique.**

STE ch. chase HQ II contre nbx jx et util. pour recevoir liste. Env. enveloppe timbrée. **Benoît LEPR*éTRE, Royville, 76730 Bacqueville-en-Caux.**

Ch. contacts sympas sur 520 STE. Possède : Power Monger, Kick off 2, North and South, Lotus et d'autres. Tél. : Cédric MAZZONI, 139, rue des Colchiques, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.20.31.30.

Ch. contacts sur Amiga. POssède bcp de jx (en Suisse uniquement). **Dominique KOHLER, ch. de la Maraiche, 11, 1802 Corseaux (Suisse). Tél. : 021.92.15.419.**

Rech. contact Amiga pour éch. super jx, env. vos listes, n'hésitez pas. **Franck BARLIER, 36, rue Édouard-Herriot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.07.32.**

Rech. et éch. démos sur A500 (Megademo, Slide, son compil...) + 70 disq. **Anthony PRIEUR, 13, rue Charles-Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.34.69.**

Éch. démo et jeux sur amiga. Poss ; nbx jx (Robocop, Torrican, Powermonger). Rép. ass. 100 %. **Frédéric VALLÉE, 13, rue Charles-Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.16.97.**

Salut éch. jx, util., démo sur Atari. Env. liste. Rép. à 100 %. A pluche. **Harold GUIDOLIN, La Perrière, 73460 Verrens Arvey. Tél. : 79.38.59.09.**

Déb. Amiga ch. contact sérieux pour ach. et éch. jx et util. Rép. rapide et asss. Loue K. **Alain SOBRAQU*èS, 26, rue Larmée, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.24.06.**

Atari 520 ch. contacts rapides et sérieux. Possède logiciels récents. Éch. dans tte la France. **Valérie CLINCHAMP, 11, rue Léon-Blum, 94270 Kremlin-Bicêtre. Ne pas tél.**

Éch. ou vds sur Atari STF-STE jx et util. Contacts sérieux. **Valérie SOTO, 2, rue Doran, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.34.62.**

Éch. sympas sur Atari ST. Vds : Explora II, la Quête de l'ois. ou Temps, Targhan, Billiard, Strider : 100 F. **Stéphane PIRONON, 6, rue des Marais, 77450 Coupuray. Tél. : (16-1) 60.04.05.94.**

Éch. ou vds nbx jx sur Atari. Rép. ass. **Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46.**

CPC 6128 ch. contact sérieux et durable. Poss. nbx jx (Targhan, Gunship...). Rép. ass. Salut. **Youssef BOUY, 2074 CD 925, Grignon, 73200 Albertville.**

La dernière démo des TSK (ST) vient de sortir. Contactez-nous sur le 3614 RTEL2 BAL : TSK.

Ch. contacts sur PC 5 1/4. Poss. Budokab, Indy 500... Ch. surtout jx Aventure et Wargames. Rép. 100 % sûre. Tél. : Yann BESNARD, 8, rue des Cerisiers, 14610 Basly. Tél. : 91.80.06.21.

Éch. jx et autres softs sur Atari ST. Rép. ass. dans les 4 jours. Env. liste. **Xavier D'HOKER, 1, rue d'Estienne d'Orves, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.17.20.**

Éch. jx sur Amiga. Pas sérieux et pas rapides s'abst. Déb. acc. Écrivez-moi vite ! **Christophe DESBARATS, 32120 Puylasquier. Tél. : 62.65.16.10.**

Rech. contact sur A500 pour éch. nbx jx. Contact sérieux. **Anthony DÉCHAUX, 54, montée de l'Oratoire, rés. Marie-Louise, 83140 Six Fours. Tél. : 94.25.46.18.**

A500 rech. contacts pour ach. ou éch. util. éd. ou jx (listes SVP). **Jean-Paul DUBOCAGE, 6, impasse Jean-Jaurès, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.30.52.**

Éch. nbx jx sur Atari. Poss. environ 60 jx. Tél. (aime beaucoup les JDR). **Antony FORT, 154, rue Manon-Cormier, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.18.71.**

Ch. contact Atari STE. Env. listes. Rép. ass. (Total Recall, Speed Ball II, Ultima, Ride, etc.). **Hervé JACQUOTTE, 252, rue de la Croix-Pierrot, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.21.90.**

Salut ! Ch. contacts sur A500. Rép. ass. 313 % Girls acc. et appréciées ! ! A vos listes ! **Mickaël BERMAN, 22, rue Pizay, 69001 Lyon. Tél. : 78.27.99.00.**

Ch. désespérément contact sur A500 uniq. dans le Gard pour éch. jx, util., démos, moins de 12 s'abst. **Nicolas VIDAL, quartier Fontaine d'eure, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.28.91.**

Éch. jx sur Megadrive. Poss ; E-Swat, Mystic Defender (Mega D. jap.). Cherche Thunder F3, Batman, Hellfire... **François CHAHINE, Beisson-la-Tour, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.23.37.06.**

Vds jx. **Jérôme PFLIEGER, 4, allée des Myosotis, 33160 Le Haillan. Tél. : 56.47.71.76. (après 19 h).**

Vds ou éch. jx sur Atari ST/STE (Maupiti, Op. Stealth, Last Ninja 2...). **Olivier KARA, 7, quai du Drac, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.18.89. (après 17 h 30).**

Ch. contacts sérieux sur A500. Déb. bienvenus. **Grégory CAMBIER, 22, Bonne Rencontre, 7536 Vaulx, Belgique. Tél. : 069.21.58.39.**

Éch., vds last jx Amiga and PC. Fast answers write to. **The Inquisitors, PO Box 216, 1219 Le Lignon, Geneva, Swiss.**

Ch. contacts sur Amiga. Sérieux et durables. **Lionel PARRA, 21, chemin de Mézoargues, 13150 Tarascon.**

Amiga maniaque éch., vds, ach. hyper jx et logiciels Midi, N'hésitez pas ! Tél. : Christian BAS, E7, rue Guynemer, 59600 assevent. Tél. : 27.64.56.92.

Atari 520 STE ch. contacts sympa util., jx. Rech. CAD 3D formes futures, Seuck, merci. **Gilles COTTRET, 15, boulevard Cordier, 02100 Saint-Quentin.**

Amiga users : je possède ttes les ultra jx dont vous rêvez ! Déb. bienvenus, rép. 100 %. **Chris, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Éch. ou vds jx ou util. ou démos sur Atari ST. Env. listes. Rép. ass. Liste sur dem. **Christophe MONNIER, 164, rue Haute Bouvignies, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.91.21.32.**

Déb. ch. contacts sur Amiga. Rép. ass. Env. listes. Je ch. des contacts sérieux et durables ! **Thomas ANDRO, CR 21, villa Les Mouettes, 34200 Sète. Tél. : 67.53.56.88.**

Éch., vds jx Megadrive (Populous, Ghouls'n Ghost, G. Axe, Monaco GP). Rech. Thun. Force III, Moonwalker fr. **Nicolas TISSIER, 2, rue de la Paix, Neuvry, 77480 Bray. Tél. : (16-1) 60.67.23.45.**

Éch. jx, démos, util. sur STE. Éch. lect. CD portable Philips contre Lynx ou vds 1 200 F (val. : 1 700 F). **Éric TRAPY, Leymarie, 24330 Saint-Laurent-Manoire. Tél. : 53.04.27.21.**

A500 ch. contacts sympas pr éch. déb. acc., rép. ass. **Stéphane JACOB, 15, rue de l'usine à Gaz, 49160 Longue. Tél. : 41.52.78.48.**

Salut. Éch. ou vds jx sur CPC 6128 (Rigolos s'abst.). **Alexandre RODRIGUES, 3, rue Claudius-Chappaz, 74960 Cran Gévrier. Tél. : 50.67.23.90.**

Sur Amiga 500 ch. contact sérieux pour éch. jx. Exemple : Dick Tracy, Total Recall, Robocop 2, Chase H-Q II. **Jérémy MOINIER, 5, rue Joseph-Henot, 57070 Metz-Queuleu. Tél. : 87.63.87.25.**

Fans du C64 ch. contacts sérieux et durables pr éch. nbx jx, rép. ass. à tous, env. liste (Disk). **Antoine BATAILLE, La Prise d'Eau, 45500 Gien. Tél. : 38.67.63.18.**

PC 3 1/2 ch. contact pour éch. jx (sur RP et un contact sympas). **David OUZILLOU, 9, rue de Cadix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.18.08.**

Éch. 50 disk contre 70 K7 ou 2 000 F (val. : 8 000 F). Ch. contact sur C64 (K7 only). Sérieux. **David FRANCK, 2, rue Ernest-Tissot, 92210 Saint-Cloud.**

Ch. anciens n° de l'hebdo (ach.). Ch. formation ass. sur CPC 6128. Tél. : Benjamin NICAISE, 26, rue des 'OEillets, 60000 Beauvais.

Éch. jx sur Amiga ainsi que démos et util. dans tout le monde entier. A bientôt, rép. ass. **Wilfried TH'èVES, Mercières-aux-Bois, 60610 La Croix Saint-Ouen. Tél. : 44.41.27.95.**

Éch. console NEC et Sega Mega. ctr matériels pour Amiga 500, 200. **Karl BOND, 81, rue des Côteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Éch. jx, démo, util. sur 520 STF. Poss. nbx news. Rép. ass. **Cyril SCELLES, 34, clos des Merisiers, 91360 Ville Moisson-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.23.28. (après 17 h).**

Éch. jx sur Amiga. Acc. tt. Rép. ass. à 100 %. Env. listes. **Pascal BOUCAUD, 8, allée du Multien, 77165 Saint-Soupplets.**

Éch. jx sur Amiga. Petite liste s'abst. (rép. ass.). Tél. : Olivier BERGER, 14, rue Giffard, clos du Parc, 38230 Pont de Cheruv. Tél. : 72.02.32.02.

Oric Telestrat rech. contact pour éch. avec Telestrat ou AT MOS. Rép. vite. **Fabrice FOUCHER, 1, route du Robelier, 44830 Bouaye. Tél. : 40.65.43.06.**

Ch. contacts pour éch. jx sur Amiga 500. **Nicolas TARDIEU, 2, rue Marguerite-Bervoets, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.44.04.52.**

Ch. contacts Amiga. Éch. et ach. Rép. ass. Env. listes. **Rodolphe GOJAR, 6, rue de la Chacatière, 28300 Lèves. Tél. : 37.21.78.05.**

Ch. contacts sympas sur ST pour éch., rép. ass. à 100 %. Ch. Midimix, jx et util. **Benoit ASSELIN, 1195, route d'Orléans, 45270 Bellegarde. Tél. : 38.90.18.80.**

Atari 1040 STF éch. jx et utils. Poss. nbx jx. **Philippe VALTEAU, 11, rue de Kerargroas, 29200 Brest.**

Rech. contacts sur ST. **Sébastien MAITRE, Rerafay Frontenaud, 71580 Sagy.**

PC EGA éch. 5 1/4 jx et ut. Poss. : Ultimag, Voyageurs du Temps, A10, Falc. Env. listes (ass. rap.). Rép. ass. **Gaël REHAULT, 14, rue du Général-Moulin, 14000 Caen.**

Éch. ou ach. jx PC, pour contact sérieux, env. liste, ch. Win, Commander, déb., poss. quelq. jx. **Fabian MENS, 10, rue des Gradins, 5651 Thy-le-Chateau (Walcourt), Belgique.**

STF et STE sur min. ch. autre minitel pour contact et éch. Alors à vos minitel. **Contact : BAL : Fredo, 3614 RTEL2.**

A500 (1 mega) ch. contacts dans les environs de Luneville et + Have jx : Golden Axe, Panza. **Michaël CROMER, 26, lot. Le Fonteny, 54300 Remainviller.**

PC CGA ch. contacts rapides et sérieux. POss. Budokan, Drakkhen, Cristals of Arborea. Tél. : Nicolas ROUSSEL, 43, rue David d'Angers, 49130 Les Ponts de Cé. Tél. : 41.44.40.70.

Éch. jx sur amiga. Rép. ass. à 100 %. Déb. acc. Env. liste. **Claude VERSCHOREN, rue Marcel-Brichard, 3, 6229 Wanfercee-Baulet (Belgique).**

Ch. contacts sympa sur Amiga pour éch. de la région si possible et ch. jx : Super Hangon, Roger Rabbit. **Thierry NOGENT, 14, faubourg Saint-Firmin, 02800 La Fère. Tél. : 23.56.40.31.**

Ch. contacts sérieux sur amiga, pr éch. prog. et démo, rép. ass., déb. **Jean-Yves REUTTER, Moulins 90, CH-1400 Yverdon, Suisse. Tél. : 024.21.96.33.**

PC 3 1/2 éch. nbx jx (Fire & Forget 2, Football, Manager 2, Tetris). Env. listes, rép. ass. 110 % et rapide ! **Christophe DUPOUEY, 14, rue Bellevue, 65310 Horgues. Tél. : 62.96.13.48.**

Éch. jx sur STF. Aucun éch. par voie postale. Contacter Robert. **Robert EAP, 1568, allée du Vieux Pont de Sèvres, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.56.27.**

Vds, éch. jx sur Atari 2040 STF, démo, util., pas sérieux s'abst. **Cyril FONTAINE, 248, Grande Rue, 09400 Saurat. Tél. : 61.05.73.10. (W.-E.).**

A500 (1 Mo) ch. contacts. Poss : Maupiti, Powermonger, etc. Ch. aussi contacts PC 1512. **Stéphane DOGUÉ, 18, rue d'Hennemont, 78100 saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.14.80.**

Ch. contacts sur ST. Env. listes. Pas sérieux s'abst. + vds orig. **Jean-Baptiste MAY, 15, rue du Blaireau, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.34.24.**

Ach. jx pour Megadrive japonaise, éch. Rambo 3 (région Pas-de-Calais si possible). **Christophe GALVAIRE, 1, rue Jean-Rostand, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.18.67.**

Amiga déb. juvénile ch. contacts sur RP. Suis rapieux et serride. Merci. **Charles CASASSUS, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.58.71. (de 18 à 20 h).**

Éch. jx-Sega Miracle Warrior contre n'importe quel autre jx et vds joys autofire à 150 F. **Mickaël GUILBERT, 19, rue du 8 Mai, 28380 Saint-Rémy-sur-Avre. Tél. : 37.48.84.28.**

Tandy 1000 + mon. coul. + joys + souris + jx + livre de prog. + DOS Basic. Vds jx Sega MS : 200 à 150 F pces. **Gaël DUHAMEL, 26, rue Alfred-Leroy, 62700 Bruya-la-Bussière. Tél. : 21.62.42.69.**

Vds cons. Sega 8 bits + 2 joys + 8 jx (Golden Axe, ext...). Vds jx BE. **Jérôme DAVEZAC, route de Coueille, 31230 L'Isle-en-Dodon. Tél. : 61.94.04.19.**

Vds Amstrad CPC 464 + de 150 jx, prise péri. + man. pour le px excep. de 1 500 F. **Xavier MOCHART, 7, rue Paul-Vaillant-Couturier, 59179 Fenain. Tél. : 27.90.95.16.**

Vds mon. coul. 1084S pour amiga. Px à déb. Ach. également drive 3 1/2. **Évelyne BERNARD, 29, rue de la Salle, 91150 Étampes. Tél. : (16-1) 60.80.12.30.**

Vds Robot Nintendo (valeur : 400 F) : 250 F + jx pour robo : Giromite (val. : 330 F) : 160 F. **Olivier TREBUCHET, 6, rue Boucicaut, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.74.20.36.**

Vds Amstrad 6128 coul. + lect. FO7 + 3 joy + 30 jx + livres Amstrad, le tt vendu 3 000 F (état neuf). **Éric GUÉRIN, 1, rue de la Libération, 94440 Santeny. Tél. : (16-1) 43.86.01.19.**

Vds 800XL + 130XE, 2 XC12, drive, pistolet, tabl. Tact. 1 joy, moni. mono., nbx jx (200) le tt : 5 000 F (val. : 13 000 F). **Yvain GUILLERMIN, 1, passage du Belvédère, 42360 Panissières (me contactez par courrier).**

Vds Atari 520 STF + Trackball + moniteur coul. + 2 joys + orig. (DM Chaos, Bat, Populous...) : 3 500 F. **Richard PIEDEL, 113, rue de la Latte, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.01.60.21.**

Vds pistolet Nintendo (pas servi) avec bte d'embal. ou éch. contre pistolet Sega. Px : 365 F, vendu : 200 F. **William BREXER, 26, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.44.69. (après 18 h 30).**

Vds cons. Nintendo neuve + 3 jeux (Goonies 2, Bubble, Sec. 2) + Jost Advantage. Valeur : 2 000 F, cédé : 1 400 F. **Douglas PARKIN, 18, boulevard Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.65.97.**

Vds sur ST : Flood, Ivanhoe, Midwinter, Chase HQ, etc... bon prix, bon état. Orig. avec bte. **Christophe VROYLANDT, 61, rue Gabrielle Bouveur, 59130 Lambersart.**

Stooop ! Vds nbx jx sur C64 (disk & K7) : Klax ; Golden Axe, Silkworm IV, Ninja Remix, etc... Px : 10 F/jeu ! ! Tél. : Olivier DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.

Vds Atari 520 STE + mon. coul. + trs nbrx log. (jx, util., GFA, Stos...) + joy, disks, rapis... Px : 4 500 F ! **Hervé DOLMAIRE, 3, allée Fleming-Alexander, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.94.37.**

Vds Megadrive japonaise + nbx jx (Shadow dancer, Strider, Monaco GP). Gar. 4 mois. Px : 3 500 F. **Stéphane. Tél. : 39.76.34.69.**

Vds 520 STE + mon. coul. + gar. + nbx jx + souris + pistolet. Px : 4 200 F. **Julien GIRARD,139, bd raspail, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.88.01. (après 19 h).**

Urgent : vds Atari 520 STF (lect. dble face), exl état, avec 1 jeu orig. : Populous. Total : 2 300 F. **Pierre-Olivier AULAGNE, 8, allée Dr Charcot, 26000 Valence. Tél. : 75.55.85.30.**

Vds C128 + drive 1570 + lect. K7 + nbx jx et util. + 2 joy + doc + nbx livres + revues + câbles. TBE : 2 00 F. **Olivier REYNAUD, 15, route de Lyon, 69740 Genas. Tél. : 78.40.18.75.**

Vds lot de 30 jx + Deluxe Paint ds boît. origin. : Testdrive, Lombard Rac, Targhan, etc... Prix intéres. et justif. **Bourges. Tél. : (16-1) 48.64.49.03. (après 19 h).**

Vds CPC 464 mono. + joy + nbx jx (Justiciers, Batman, etc...) : 1 200 F. **Arthur FELIZARDO, 30, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.64.95.55.**

Vds cons. Sega en TBE + phaser + 2 man. + nbx jx (Tennis Ace, Rambo 3). Val. : 3 200 F, cédée à 1 200 F. **Martin DREVET, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.16.38.**

Vds modem V23 : 300 F, V21 + 22 + 22 bis : 1 000 F) externe. **Thong SYSAATH, 1, square P.-J. de Béranger, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.22.94.87.**

Vds Atari 520 STF TBE + souris + péri. + jx : 2 000 F. **Michaël LAMARDELLE, 60, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.30.15.**

Ch. corres. sur PC et compatibles, tout format de disque, tte carte graphique. **Michel NICOLAS, 41, bd de Nancy, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.75.59.93.**

Vds orig. Amiga (neufs). Total Recall, Battlestorm, Sim City + ext. Justicier 2 + bien d'autres). Éch. jx d'avent. **Lilian TRINQUART, 14, Petite Rue de Montplaisir, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.97.16.**

Vds urgent PC NEC Coregrafx ss gar. man. + jx pour 1 500 F. **Jérôme LE SAUX, 16, rue Paul-Sacaun, 22300 Ploubezre. Tél. : 96.47.18.32. (après 6 h).**

PC tt format éch. Wing Comm + King quest 5 + Space Ace + Centurion... contre jx potables ou util. **Erwan AUBE, 5, rue de la solidarité, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.39.21.**

Éch. ou vds jx bas px. Amiga. Déb. ou confirmés ne pas s'abst. Dem. Laurent. **44.82.52.98.**

PC 5 1/4 ch. contacts. Poss. Sim City, Kick Off 2, Bomber Powercrash... Env. liste, rép. ass. **Pascal BESSON, Le Bourg de Marnay, 86160 Gençay. Tél. : 49.59.91.03.**

Éch. jx util. sur 520 STF. Env. liste, Criminel s'abst. Revends : Dick Tracy : 70 F. **Jérôme LUST, 14, rue Charles-Seydoux, 59360 Le Cateau. Tél. : 27.84.11.75.**

Amiga ch. contact, sérieux, rapide et durable. **Bruno CROZETI'èRE, 122, allée des Courlis, 45160 Olivet. Tél. : 38.56.40.94.**

Éch. jx sur NEC NES Sega 8 simul. sport. Ex. Form Soccer, USA pro Basket, etc... **Sébastien VEJUX, 67, rue de la Liberté, 62119 Dourges. Tél. : 21.20.20.98.**

Éch. jx sur Amiga. **Gérald MARQUAND, 11, rue Saint-Jacob, 21000 Dijon. Tél. : 80.65.87.33. (dem. Gérald).**

Éch. jx et util. Rech. éduc. sur A500, déb. bvnus et arnaqueurs s'abst. **David BERTRAND, 30, rue de la Poterne, 77720 La Chapelle Gauthier. Tél. : (16-1) 60.67.52.46.**

PC 386 ch. contacts tous pays tous logiciels, surtout CAO, DAO, PAO, pas sérieux s'abst. A bientôt ! **Denis OLIVIER, 14, rue des Carolus, 86000 Poitiers.**

Éch. éduc. plutôt age 3 à 12 ans, jx réflexion et avent. + image IMG pour PAO. Tél. : Claire SIRVENT, 71, rue Louis-Thuillier, 80000 Amiens.

Rech. contact pour éch. démos, utils et jx. Rép. ass. surtout confirmés. **Stéphane MALAUSSENA, 2, rue Lascaris, 06300 Nice.**

Ch. contacts sympas et sérieux sur Amiga 500. Déb. bvnus. Rép. ass. Tél. : Fayçal RAHAL, 2, rue des amandiers, chemin Laperlier, Alger, 16000 Algérie.

Éch. ou vds jx et démos sur ST (poss. Panzd, Light Corridor, Rick Dangerous 2, Flood, Lotus Esprit). Rép. ass. **François BEAUFORT, 25, rue andré-Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.36.45.**

Éch., vds jx sur Amiga. Nbrses news. Env. **Jimmy ROBIN, 3, allée de Maletrenne, 37400 amboise.**

Éch. ou ach. télécartes de tout pays contre jx ou disks sur Amiga. Rech. progs pour HP 28S. Tél. : Éric REICH, résidence du Parc, 57730 Petit-Ébersviller. Tél. : 87.92.39.85.

Ch. contacts sur STF/STE. Rech. aussi spack + compil. pour Basic Omikron. Merci... **Cédric PALMA, Le MOnt Mirail, av. Charles-de-Gaulle, 84100 Orange.**

Thomson TO8 ch. microtoms ou téophiles. Ch. contacts sérieux. **Jérôme THOEN, 3, impasse dagobert, 57140 Woippy. Tél. : 87.31.08.27.**

Éch. jx sur Game Boy (Castlevania, Golf, Renju). Ach. également jx pour 100 F. TBE désiré. Tshaw. **Yohann RICHARD, 33, rue Bressigny, 49100 Angers.**

Vds ou éch. jx sur ST (Rick Dangerous, Speed Ball, etc.). Contact rapide et sérieux (pas de blagues) : 5 F la D7. **Jérôme LEMAIRE, 68, avenue anatole-France, 59410 Anzin. Tél. : 27.42.73.59.**

Éch. jx STF/E et ch. Shadow Warrior, Secret Agent, Golden Axe et shinobi (env. liste). Rép. ass. **Karim BOUGUELAA, 11, cité des Moulines, 09300 LAVELANET, 61.01.52.42.**

Éch. jx (anciens et nvx) sur STF/STE sur Toulon et alentours. Tél. de préf. Tél. : Dominique TOUCHETEAU, Campagne Tardieu, camp Laurent, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.23.23. (18-20 h & W.E.).

Éch. Last Battle pour Eswat, Populous contre Battle Squadron ou Sword of Sodan, version européenne. **Frédéric TOURNIER, 259, rue saint-Martin, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.02.70.**

Éch. jx sur ST. Poss. Strider II, Chase HQ II, Atomic Robokid. Env. vos listes. **Xavier AZZOUANI, 8, rue des Goëlands, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.82.24.77.**

Ch. contacts sur Atari ST pour échange de jx. Poss. nvtés. dem. listes. **Emmanuel HEINTZ, 16, rue de la Métairie, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.22.64.**

Salut 520 ST ch. contacts pour éch. jx, démos, sources. Poss. Lemmings, Speedball 2, Toyota Pick. **Hubert SARRET, 5, rue Ronsard, 03700 Bellerive-sur-allier. Tél. : 70.31.85.50.**

Éch. jx sur PC tous formats. Env. vos listes. **Gérard HENRY, 20, rue des Côteaux, 78650 Beynes. Tél. : (16-1) 34.89.33.71.**

Éch. jx sur amiga Suisse et autre. **Franck MAISSIAT, Carré d'Avou 1, CH-1893 Muraz, Suisse.**

Amiga ch. contacts pour des éch. sérieux et rapides en Suisse uniquement. **Livio QUARINO, Europe 15, 1870 Monthey (VS), Suisse. Tél. : 71.41.18.**

Ch. musicien poss. PRO24 et SY77 avec compos. pour éch. Vds Sampler HS1 : 5 500 F. Salut. **Stéphane ANDREU, 1, rue Maurice-Lacroux, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.71.16.**

Amiga 500 éch. jx pour tout rens. dem. à Arnaud. Éch. aussi jx A500 contre jx 6 b. **Arnaud FOLLET, 68, rue du Général-Leclerc, 95380 Puiseux-en-France.**

PC éch. jx ou util. en France ou à l'étranger. **Fabrice MALLET, 35, rue Étienne-Dolet, 42300 Roanne.**

Rech., éch. Atari STF sur province uniquement. Env. listes. **Rodolphe KALPAKDJIAN, 4, rue Amédée-Guyard, 93140 Bondy.**

Éch. 6 jx NES (sur 10 en ma possession : Ninja Turtle, Wrestle Mania, Rygar, Ghouls'n Ghost), C. NES, Game Boy, Lynx + jx. **Jean-François BIGOURDEN, 162, rue de Turly, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.99.45.**

Éch. sur 520 STE région Nord de préf. Env. vos listes. **Olivier CADART, 20, boulevard Carpeaux, 51300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26.**

Ch. contacts sur Amiga 500 (1 M). éch./vte possible. Rech. Brattacas de Dave Lawson. **Nicolas TRIBOULIN, 67, rue d'Autun, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.22.12.**

Éch. nbx logiciels sur Atari ST. **Luis Manuel PEREZ, 4, impassse Chanut, 93200 saint-Denis.**

Graphiste (75) ch. coder perf. pr créer jeu Fantasy (Amiga + autres micros) : Story, Scenar, 1/3 graphs faits. Tél. : Jacques YIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.88.12.

Atari ch. contacts sympas pr éch. de jx. **Florian FROMANGER, Le Manoir d'en Bas, 22590 Tréméloir. Tél. : 96.79.45.34.**

Rech. coder & graphiste pour création d'un grp créateur de démos (TLB). **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzange, 57290 Seremange.**

Rech. solution jx d'avent. : Maupiti, Maniac-Mansion. Env. vos listes. Merci. PS : sur ST ! **Guillaume ROCHE, 41, rue des Pejoces, Olidors, 21000 Dijon.**

Éch. jx sur amiga. Possède Golden Axe, Targhan. Con-

PETITES ANNONCES

tacter Fabrice. **Fabrice ILLOUZn 44, avenue Rabelais, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.06.64.**

Éch. ou ach. jx sur Amiga 500, rép. ass. **Joci FITOUSSI, 13, rue de la Fontaine Bridet, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.01.70.**

Ch. contact sur PC 5 1/4 ou 3 1/2, toutes régions, tous pays. **Laurent GROBOST, 39, rue de Saint-Paul, appt 1, 97420 Le Port. Tél. : 43.67.17.**

Éch. ou vds jx sur Atari ST. Poss. Powermonger, Spack, Tortues Ninja, F29 II. Rép. ass. **Philippe LEMAIRE, 13, rue Laudeau, 59580 Aniche. Tél. : 27.92.52.99.**

Éch. jx sur ST. **Laurent CAVARROC, 38, square Alphonse-Daudet, 49100 Angers.**

Amiga 500 1 mega possède nbx jx et util. Ch. contacts sérieux pour éch. Env. listes ! **Tahar MAAOUI, 52, av. Farhat-Hached Salammbo, 2025 Tunis, Tunisie. Tél. : 27.51.71.**

Vds ou éch. jx sur Amiga. **Antoine DURUZ. Tél. : 022.793.21.72. (ap. 18 h et dem. Antoine !).**

PC-AT ch. contacts pour éch. de logiciels, graph. et jx (ft 3 pouces VGA). Rép. ass. **Xavier RENAUDON, 11, route de Buchelay, 78710 Rosny-sur-Seine. Tél. : 30.42.99.10.**

Ch. contacts rapides et durables pour éch. sur Amiga et C64. **Laurent DECLERCQ, 87, av. des Éperviers, 1150 Bruxelles (Belgique). Tél. : 026.72.73.89.**

ST confirmé ch. contacts, éch. Rép. ass. 100 %. Vds soft orig. : Carter Command, Ultima II et III, Explora et WCS. **Emmanuel ZERBIB, 1, rue du Vallon de Bretteuille, 14000 Cane-Venoix. Tél. : 31.73.73.49.**

ST ch. cont. sérieux. Env. listes. Rép. ass. Ch. poss. Spectre GGR pour éch. Vds Spectre 128 : 1 200 F à déb. **Samuel FECHEROLLE, 3, rue du Maréchal-Foch, 02000 Verneuil-sur-Serre.**

Vds ou éch. jx sur STF/STE. Ch. Spack d'urgence. Merci ! Déb. acc. (env. listes). **Othman MIMOUNI, 93, rue Sainte-Barbe, 46000 Cahors.**

Éch. et vds jx sur A500 (Pang, James Pond, Badlands, Kick Off 2, Extra Time, Lotus, Rick 2, Panza, Unreal, etc.). **Henri TEINTURIER, 6, rue Charles-Gounod. Tél. : 25.39.95.24.**

Salut ch. contacts sérieux et durables sur Amiga 500. POss. jx. Écrire ou tél. **Yannick TOURBOT, 30, rue Estienne d'Orves, 59300 Aulnoy-les-Valenciennes. Tél. : 27.41.60.65.**

Salut ! Ch. contacts sérieux et durables sur Atari STF pour éch. (jx, util., etc.). Région Var souhaitée. **Franck DI MAMBRO, quartier Les Plaines, chemin des Roses, 83136 Rocbaron. Tél. : 94.04.23.87.**

Éch. cons. Nintendo + 2 jx Mario 1 et Mario 2, CTR Sega Master System + 1 jeu (Shinobi). **Maxence FARINELLI, 5, cours Bonaparte, 20100 Sartene. Tél. : 95.77.15.13.**

Éch. sur Megadrive (Mystic Defenser contre Revenge of Shinobi Last, Battle, etc.) uniquement française. **Yann POREL, 2, rue Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

520 STF ch. contacts pour éch. Poss. jx (Pang, Celica, Turtle). **Guillaume favarel, Bournet Souel, 81170 Cordes. Tél. : 63.56.04.14.**

Ch. contacts sérieux pour éch. sur Atari ST. Env. liste (région Montpellier si pos.). **Lionel HERVET, 4, rue Georges-Brassens, 34830 Jacou.**

Éch. jx sur ST. Rép. ass. **Thomas JOLY, 19, rue des Cordeliers, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.81.70.**

Stop, ch. contacts sur Amiga 500. Poss. Explora 3, Lemming, Great Court 2. Pas sérieux s'abst. **Arnaud MARTIN DE SAINT SEMMERE, 31, allée de la Toison d'Or, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.03.09.**

STE Sarthe (La Flèche) ch. cont. Poss. Zac Mac, Targan, Expl. 1, 2, Larry 2 pour phot. Notice contre jx util. (200). **Abel CHAUDÉ, La Benestière, 72410 Chapelle d'Aligné. Tél. : 43.45.53.83.**

Éch. jx sur ST-STE. Ch. contacts sérieux et rapides. Rép. ass. Jx. **Stanislas COLLIN, 4, place du Pilori, 44350 Guerande. Tél. : 40.24.98.12.**

Je rech. tte nvtes Amiga pour éch. ou vte. Env. vos listes, tél. **Loïc DEVAUX, 3C 10, village d'Hennemont, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.90.48.**

Amiga 500 éch. jx, pas sérieux s'abst. (rép. ass.), déb. s'abst. **Didier WEBER, Crous du Charmois, chambre C235, allée du Charmois, 54500 Vandœuvre-les-Nancy.**

Hello ! éch. ou vds jx sur A500. Env. vos listes et listes sur dem. Contact sérieux. Rép. ass. ! ! ! Tél. : François ROBERT, 99, rue des Forges, 88000 Chantraine. Tél. : 29.35.52.96.

Éch. jx Amiga. Contact rapide uniquement. **Richard FAWCELLI, 71, rue Monge, 75005 Paris.**

Amigafans contactez moi ! Éch. ou vds jx. Annonce sérieuse. Rép. ass. **Nicolas JURALINA, Bt 42, cité aurore, Lupino, 20600 Bastia. Tél. : 95.33.47.84.**

Ch. contacts pour Atari STF/E pour éch. ou vte de jx (env. liste, rép. ass. à 100 %). Poss. news. **Olivier CARAYOL, Pomarede, 81660 Pont de l'Arn. Tél. : 63.61.04.46.**

ST ch. contacts pour éch. jx, utils, démos. Rép. ass. Env. liste. **Dominique SCHERNO, 14, rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.06.39.**

Amiga 500 ch. contacts sympas et durables sur Reims et ses environs. Déb. bienvenus ! **Benjamin DESROCHES, 77, rue Chanzy, 51100 Reims. Tél. : 26.40.67.89.**

Atari ST 1040 : rech. util. PAO, DAO, etc., jx. Rép. ass., musiciens bienvenus. **Philippe LEROY, 214, avenue Daniel-Perdrige, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.32.66.10.**

Halte ! Oui, toi ! J'éch. jx sur ST ! **Martin BRUNHES, 68, allée Wagner, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.60.31.30.**

Amiga 500 éch. jx + util. Poss. DP3, Super Skweek, Disney animation + autres. Ch. Toki, Great Courts 2. **Fabrice HELOIR, 8, rue Salvador-Allende, 54850 Messein.**

Amiga 500 éch. jx, poss. Robocop 2, Pang, G. Axe, Speedball 2, Eick 2, ST Rider 2, Line of F). Rép. ass. 100 %. **David DAVEZAC, La Sagette, 47290 Saint-Pastour. Tél. : 53.01.78.44.**

Vds ou éch. jx et util. sur C64. Env. list (rép. ass.) ! A bientôt ! **Philippe HAVELANGE, rue des Anglais 30C, 4051 Vaux-sur-Cheuremont, Belgique. Tél. : 041.65.35.71.**

Programmeur ch. graph. et musicien soundtrack pour créer jx d'avent. sur Amiga. **Hichal DOUHAIBI, 5, cour des Fileuses, 37200 Joué-les-Tours.**

Éch. jx sur ST, de ttes, régions. Env. liste. Ch. aide sur ASS 68000 sur reims. Écrivez. Tél. : BP 15, 51450 Betheny.

Amiga 500 ch. jx. Rép. ass. Env. vos listes pts ou gds. **David LAVIALLE, 42, avenue Charles-Boisvert, 47200 Marmande. Tél. : 53.20.82.26.**

Je vous fera parv. fiches expliquant les fonctionnalités du serveur télématique contre 3 tbrs. **Van VEA, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris.**

Salut éch. sur amiga jx util., démos, rép. ass. 100 %. Déb. bienvenus. **Stéphane FOURNIER, 11 bis, rue de l'Église, 93410 Vaujours.**

Atari STE, éch. jx et compil., sérieux et rapide, déb. acc. **Jean-Marc ZELLER, 26, Grande-Rue, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.30.91.**

Déb. STF : ch. contacts jx et util. (rech. : Xenon, Strider, Onslaught, P47, Barbarian (Psygnosis), Obliterator). **Thierry BARON, 13, rue Abel-Ferry, 88000 Épinal. Tél. : 29.64.18.44. (uniqu. de 14 à 19 h 30).**

Éch. jx sur NEC PC Engine : shinobi, Ninja spirit, Down Load, Rock On, Biodia, etc... contre Ninja Warrior, etc. **Vincent FORTIN, 4, square Gay Lussac, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 34.60.08.02.**

Rech. sur Amiga tous progs assembleurs, C... (Devpac 2, Aztec...) ainsi que leurs docs, un Pascal sur Amiga ? **Yacine KHEDDACHE, 1, rue Charles-Faroux, N° 76, 60200 Compiègne.**

Amigaman ch. contact pour éch. jx (déb. pas s'abst.). Rép. ass. avec poss. vente. **Stephan CASTANIER, 63, lot. Les Sablières, 07400 Le Teil (près de Montelimar). Tél. : 75.49.04.28.**

PC fanatique ch. contacts fructueux en Europe et plus loin. **Marc MELEARD, 1, rue Revol, 38000 Grenoble.**

Vds ou éch. logiciels pour Amiga. Poss. nbx jx. Rép. ass. (Lemmings, Powermonger, Speedball 2). **Franck FLAMBART, rés. Edmond-Bacot, bât. 1, appt 136, bd Mal Juin, 14000 Caen.**

Revds orig. pour Amiga. Les Aventuriers : 189 F, Skydoo : 150 F, Explora : 50 F. Notice et bte chacun. **Arzhel LE SAUX, 15, rue Jean-Jacques-Rousseau, 44000 Nantes. Tél. : 40.73.33.91.**

Éch. ou vds Nil, Dieu vivant, G-Nius, Pinball Magic contre Sim City, Rugby Simu, Flight Simu II (VF), autres... **Jacques COUVRAT, 33, rue des Résistants, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.65.64.**

Ch. contact sur ST. Poss. nbx jx : Powermonger, Robocop 2... Pep. ass. env. liste (France, étranger). **Ganaël GALLET, chemin du Buquet, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.23.07.**

PC 3 1/2 éch. Bard's, Tale 3, Indiana Jones, Golf, Simulator Works 2, etc. Env. liste pour contact. **Édouard FARINES, Lou Baou de Mougne. Tél. : 84390 Sault. Tél. : 90.64.08.35.**

520 STE orig. état neuf, Sim City, Voyageurs du temps, B.A.T. contre Indy av., Adi ou Simulator (tous V.F.). **Roland GONSALES, 7, bd de la Défense, BP 4047, Dakar (Sénégal). Tél. : 221.23.36.66.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch., vte. Ch. Brattacas de Dave Lawson. **Nicolas TRIBOULIN, 67, rue d'Autun, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.22.12.**

Ch. contacts sérieux pour éch. sur Amiga, et sur Game Boy. Région Châlons/Reims. **Fabrice GE, foyer Reims-Lesage, chambre 202, 104, rue Lesage, 51100 Reims.**

Ch. contacts sur PC et Atari ST rapides et sérieux. **Bruno VOYER, 5, rue des Berceaux, 93800 Épinay-sur-Seine.**

Éch. jx sur ST. **Thomas JOLY, 19, rue des Cordeliers, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.81.70.**

Éch. ou vds log. pour Atari 520/1040. Nbx jx. Rép. ass. **Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.**

Rech. sur Amiga : graphiste, prg, musiciens fiables, pour faire jeu sur Chev. du Zodiaque. Très sérieux. **Christophe MARICOURT, 5, rue Jules-Romains, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.31.91.**

Éch. jx et util. sur Atari ST. Ch. contacts sérieux et durables. Env. liste. POssède jx, etc. **Thierry LEMAITRE, 46, rue Christian-Lancelle, résidence Belvédère, 91330 Yerres.**

Amiga 500 (1 mega), éch. softs. Pas sérieux s'abst. Env. vos listes. Rép. ass. Merci. **Vincent JUSTIN, 13, rue des Bas-Sablons, 35400 saint-Malo. Tél. : 99.82.24.88. ou 99.81.66.36.**

Vous ch. des contacts rapides sur Amiga, alors n'hésitez plus, écrivez-moi. Rép. ass. **Jean-Yves BERTIAUX, 74, cité de l'Abbaye, 7340 Wasnes, Hainaut en Belgique. Tél. : 66.02.78.**

Ch. contacts sérieux sur PC 3 1/2 pour éch. jx & util., déb. acc. Env. listes. **Arnaud PETITJEAN, 2, Les Gibaudières, Grièges, 01290 Pont-de-Veyle. Tél. : 85.31.73.43.**

STE ch. contact pour éch. jx et util. Rép. ass. Env. listes. Escrocs s'abst. Dem. Stéphane. **Stéphane BOULINEAU, 70 bis, rue Condorcet, 78800 Hovilles.**

Éch. sur Megadrive Super Basketnall, Thunder Force 3, Mystic Defender. Vds Altered Beast : 100 F, F19 (PC) : 150 F. **Sylvain LE GOURRIEREC, 12, rue Descartes, 44000 Nantes. Tél. : 40.89.47.59.**

Éch. ou vds jx sur Amiga. Vds également Action Replay 4 ey souris pour C64. **Hervé LE GUIFFANK, 12, rés. des Thermes, 78230 Le Pecq.**

Éch. jx et doc sur Amiga. Déb. s'abst. Rép. ass. ou tél. Tél. : Patrice REMETTER, 4, rue des Lilas, 67117 Ittenheim. Tél. : 88.69.08.78.

Éch. et vds jx sur Amiga. Bienvenus à tous. Env. disk pour liste. Rép. ass. et immédiate à 100 %. **Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

STE ch. contact. Rép. si liste, ch. aussi contact en « 68705 P3S» Clair ?, ch. démo(s). **SOW, « La Marie » 7, 48, avenue Fournacle, 13013 Marseille.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 éch. (ou vds) jx et util. (ch. contact Ad-Lib et bidouilleurs en électronique). **Cyril PICCHIOTTINO, 16, rue de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. jx et util. rech. log. éduc. Tél. : Patrice DELAFOSSE, 37, rue de la Renardière, 76110 Goderville. Tél. : 35.29.68.87.

PC 5 1/4 éch. jx. Poss. nbrx hits. Rech. Powermonger, shinobi, Skweek, Indy 500, etc. Env. liste. Promis, rép. ass. ! **Frédéric DURAND, 4, avenue de Marly, 44800 Saint-Herblain.**

Amiga 500 ch. contacts pour éch. Déb. bienvenus. Env. liste. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Amiga 500 ch. contacts. Déb. acc. Rép. à 100 %. Nbrx jx et grands classiques ! ! ! **Jean-Michel AUBIN, cité Les Raumettes, Bt H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Ch. contacts amiga sympas ds RP (ttes news). **Florent. Tél. : (16-1) 48.90.57.59.**

Éch. (ou vte) nbx jx sur PC 5 1/4, 3 1/2 (ch. P47, Carr. Command, Z-Out). Poss. Speed Ball, Menace, T. Ninja, Budokan. **Solohery RAKOTONDRABE, 1, avenue du Haut Pavé, 95800 Cergy Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 34.24.03.29.**

Ch. contact super cool pour éch. (jx, démos) sur Amiga 500. Env. liste. Rép. ass. **Thierry MAIRE, 13, place De Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

Ch. contact sympa sur 520 ST. POss : jx et ch. Free Boot pas cher, bye à tous les atarimens. **Thierry DUMONT, 14, résidence La Marinière, 91220 Brétigny-sur-Orge.**

Amiga éch. ou vds jx et util. Déb. ne pas s'abst. Rép. ass. à 100 %. **Jean-Michel MANZI, Bt C10 Milan Sud, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.06.45.92.**

Atari 1040 STE ch. contacts sérieux pour éch. Env. liste. Bienvenue à toute la France. **Thierry PINNA, 7, rue de l'isard, 66340 Osseja.**

Déb. Amiga ch. contacts cool et rapides. Poss. jx. Rép. ass. 100 %. **Thierry MAZAUDON, 40, rue de la Grand Font, 16000 Angoulême. Ne pas tél. SVP.**

Rech. Kick Off 2 et Player Manager, versions françaises, éch. possibles. **Philippe DEBONNE, 23, avenue de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.**

Rech. contacts pour éch. démos ut. et jx. Env. listes. Déb. acc. Rép. ass. **Sébastien TRUTTE, 72 bis, rue Anatole-France, 59184 Sainghin en Ueppes. Tél. : 20.58.51.28.**

Rech. contacts sérieux et rapides, avec tous possesseurs d'ST/STE pour ach. ou éch. des jx. **Omar KOTONDI, S/c M. Kotondi, chef de sécurité aux Nations Unies, PO Box 60171 Addis Abeba, Éthiopie.**

Amiga ch. contacts pour éch. jx, utils, démos. Déb. s'abst. Rép. ass. Env. liste. **Christian NEVENSCHWANDER, 1, rue de Lorraine, 57690 Elvange.**

Ch. contacts pour éch. jx sur Amiga. Poss. au 20/01/91 : Obitus, Elvira, Lorna, Explora. **Julien LOZACHMEUR, Talbotec Baye, 29300 Quimperlé.**

Éch. Atari STE ss gar. + nbx jx, util. contre Megadrive + jx ou Super Famicom. Prête jx Meg. **Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Éch. jx sur CPC 6128. Rép. ass. à 100 % (pas sérieux s'abst.). Poss : nbx jx (env. une liste). **Julien LOPEZ, 7, rue Perey, 33000 BX. Tél. : 56.96.01.21.**

Hi, Men ! Megadrivistes endurcis ! Éch. 8 jx classes (Mon. GP, Moonw., etc.) contre Thunderforce 3, Soccer, jx fr. **Nicolas TISSIER, 2, rue de la Paix, Neuvry, 77480 Bray-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.67.23.45.**

Ch. contacts sur Atari ST (DP, démos, util., games). Joint list. Rép. ass. Ch. aussi contacts With démo coder. **Patrick CHAMPION, 16, rue Pierre-Klein, 51300 Vitry-le-François.**

Éch. jx sur Atari 520 ST/STE. Rép. ass. 100 % dans toutes régions. Tél. : Éric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.

Ch. contacts sur ST. Poss. nbx jx (Vaxine, Golden Axe, Pick'n'Pile, spiderman), ch. Bard'Tales. **Jérôme PRIN, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.**

PC 3 1/2 ch. contacts sérieux. Rép. ass. Déb. acc. **Franck FORNASARI, 9-10, place Fernig, 59000 Lille. Tél. : 20.86.08.25.**

Éch. jeux sur Atari STF et contact rapide. Env. vos listes. **Rodolphe KALPAKDJIAN, 4, rue Amédée-Guyard, 93140 Bondy.**

Éch. jx sur ST (Rick II, Nord et Sud, Chasehq II, Fircand Forget II, Panza Kick Boxing, F29, Tortues Ninja, etc.). **Jérémy PANZETTA, allée du Vieux Clos, 60300 Chamant. Tél. : 44.53.59.26.**

Éch. jx Sega Megadrive Fra. Eswat, GP Monaco, Shinobi, Mystic Defender, Populous, Thunder Blade, Baskett, etc. **Claude MARAIS, 155, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.04.79.**

Amiga 500 ch. contact cool. N'hésitez pas ! ! ! **Jérémie COURSEAUX, 1, place René-Coty, 41000 Blois. Tél. : 54.42.65.46.**

Ch. contact sur A500 pour éch. jx. Arnaqueurs ou vendeurs voir plus loin. **Stan LEROY, 4, allée d'Alexandrie, 77420 Champs-sur-Marne.**

Éch. nbx jx sur Game Boy et si possible contacts durables (Spiderman, Forteress of Pear, Boxing). **Arnaud PHILIBERT, Montrichar, 69460 Vaux-en-Beaujolais. Tél. : 74.03.22.22.**

Éch. pour amiga jeux et util. Déb. 100 % acc. Rép. ass. **Patrice MUCK, 39, rue Roeth, 67340 Ingwiller.**

C64 disk ch. contacts sympas et rapides pr éch. jx récents et anciens. Ch. démos. Rép. ass. **Thomas GUILLANG, 25, rue de l'Adour, 31170 Tournefeuille.**

C64 éch. jx : Dragon Bred, Golden Axe, Super Offroad. Env. listes, rép. 100 % (Good Bye). **Joël HEIT, 4A, rue du Presbytère, 67240 Kaltenhouse.**

C64 éch. jx, poss. : Dragon Breed, Golden Axe, Super Offroad, Last Ninja, Remix, Turtles Ninja. Env. listes. **Joël HEIT, 4A, rue du Presbytère, 67240 Kaltenhouse.**

C64 ch. contacts pour éch. jx (disk). Rép. ass. à tous. **Antoine BATAILLE, La Prise d'Eau, 45500 Gien. Tél. : 38.67.63.18.**

Rech. jx sur amiga et STE (jx et util.). Pas sérieux s'abst. **Jérôme DUMAS, 2, impasse Résidence, 21910 Saulon-la-Rue. Tél. : 80.36.62.25.**

CPC 464 K7 rech. jx (Paris Dakar 90, jx de Rally du même style). Poss. nbx jx. A bientôt. **François CHARBOUILLOT, Les Remparts, 01380 Bage-le-Chatel.**

Ch. contact Amiga 500 sérieux et durable (Rhône-alpes ou Suisse, jx Power Monger, Kick Off 2...). Tél. : Yann COLLIAT, 15, clos de la Barre, 38300 Meyrie. Tél. : 74.28.03.99.

Amiga 500 ch. tous logiciels scolaires primaire et secondaire. Possibilité éch. jx, merci. **Jean-Jacques COSSUTTA, lotissement Chantemerle, 42600 Grézieux-le-Fromental. Tél. : 77.76.10.15.**

TO8D ch. contact pour éch. jx, util. et autres prg, ch. digitalisateur DI90011. **Serge DOMINE, 17, rue de la Paix. Tél. : 93260 Les Lilas.**

Amiga ch. contact. Poss. dern. jx. Ch. également log. Midi. Arnaqueurs stop ! **Christian BAS, E7, rue Guynemer, 59600 Assevent. Tél. : 27.64.56.92.**

ST éch. jx, utils avec docs. Ex. : A-Debog, KSP Read 4, Basic 1000D... Ts les derniers jx (presque). Je vs attends.

Alexandre NOUALHAT, 8, bd Foch, 38000 Grenoble.

Éch. jx sur STF (Panza, The Light Corridor...). Rép. ass. à 100 % (région 42 et 43). **Sylvain BARRIÈRE, Malrevers Manissaire, 43800 Vorey. Tél. : 71.08.52.42.**

Ch. contacts sur Atari ST. Sérieux, rapide, durable. Poss. nbx jx. **Joël GAUTHIER, 168, rue des Pluviers, 45160 Olivet. Tél. : 38.66.67.85.**

ST ch. contact sérieux à 100 %. Poss. Speed Ball 2, Stider II, Cabal, Rick Dangerous 2... **Johnny LECOSSOIS, 73, avenue des Gardes Messiers, 91360 Villemoisson. Tél. : (16-1) 69.04.26.61.**

Amiga 500 éch. nbx softs et jx. Rép. ass. Env. listes. Tous pays acc. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

A500 rech. contact pour éch. de soft (jx, util.). Poss. Indy 500, Lotus, Esprit, Turbo, etc. Tél. : Jean-Michel COUTEAU, 94000 Villeneuve Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.71.67. (entre 19 h et 20 h).

Éch. jx sur Sega 8 bits (Dble Dragon). **Joël FORT, 17380 Tonnay Boutonne Sainte-Julienne. Tél. : 46.33.27.10.**

Un super Atari-fan ch. contact hyper durable sur Paris et rég. par. (ou autre pays...). Rép. ass. à 100 %. **Éric VACHON, 10, rue Germain-Dardan, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.18.27.**

Ch. sur ST : éch. jx et util. Env. vos listes. **Jean-Charles DEMAIZIERE, rue Paul-Durand, 38110 La Tour du Pin. Tél. : 74.97.82.48.**

Salut ch. contacts ST. Poss. Un-Squadron, sliders, Dragon Breed. Ch. Bloodwich, Champion of Kryn. **Jérôme PRIN, 11, rue Jean-Baptiste Gervaix, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.34.60.**

Stop ! Éch. jx solutions jx sur Commodore 64128. Contactez-moi. Contact durable, sérieux. **Marceau HENRY, 15, petite résidence, rue de Rollot, 80500 Montdidier.**

Éch. cons. NEC et Game Boy et Nintendo 8 bits, le tout avec jx + man. contre Atari 520 STE DF. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

520 ST éch. nbx jx 100 % sérieux. Env. liste, à bientôt. **Daniel MICHALSKI, 18, rue du Pont Rouge, 57400 Strasbourg. Tél. : 87.03.27.66.**

Atari ST éch. tous progs, région 35 si poss. Pas sérieux du balai. **Éric BERNARD, 4, square Commandant dutertre, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.67.82.**

520 ST ch. contact sympa et sérieux pour éch. anciens titres et jx. Escrocs s'abst. **Jean-Marc MOREAUX, 25/4, rue Paul-Doumer, 02000 Laon.**

Éch. jx pour Amiga 500. Lent s'abst. Tél. : Philippe PRIME, 16, av. du Léman, Les Vignes rouges N° 3, 74200 Thonon-les-Bains.

A500 ch. contacts sympas et rapides. Poss. news et anciens. Env. liste. Rép. ass. dép. 38, 69. **Sébastien CORNET, 56, chemin de Lilate, 38290 La Verpillière.**

Éch. nbx jx sur Atari ST. Rép. ass. Env. listes. Tél. : Laurent LEGROS, 10, bât. Le Brevent, 6223 Saint-Laurent Blangy.

PC ch. contact sérieux pour éch. jx et util. 5 1/4 360 Ko. Env. listes. **Julien KIRSCH, 17, rue de la Cote, 57140 Norroy-le-Veneur.**

Atari, 8 bits, fan, rech. contacts sérieux et durables sur Paris si possible. Tél. : Charles BURTIN, 5, rue Perrault, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 48.68.22.51. (le soir).

Amie 500 éch. jx. Escrot s'abst. Env. listes. **Frédéric HEEM, rue de Callicannes, 59270 Bodewearsvelde. Tél. : 28.42.53.34.**

Éch. nbx jx sur amiga, éch. sérieux et durables. Rép. ass. Env. liste et jx. **Bruno MICHEL, 2, rue de Saint-Yrieix, 67480 Fort-Louis. Tél. : 88.86.43.11.**

A500 ch. contacts sérieux et durables (jx, utils, démos). Val-de-Marne uniquement. **Ludovic NICOLAS, 16, chemin des Boutareimes, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.65.19.**

PC 5 1/4, 3 1/2 éch. nbx log. Env. liste. Rép. ass. mme si liste très petite (360 et 720 Ko). **Laurent BOUTEILL, Impasse de la Nivolière, 01150 Leyment. Tél. : 74.34.93.32.**

Éch., vds jeu sur ST. Poss. Spyloveme. Secret Defence, Loom, Maupiti. Rech. assembleur. Vive le ST ! ! ! Salut... **Michel DRAGONETTI, 11, rue du progrès, 38170 Seyssinet Pariset. Tél. : 76.26.70.75.**

Ch. contacts sur amiga et PC en vue d'éch. divers, rapidité et sérieux ass. **Richard DURANO, lot. 5, La Charmeraie, 30510 Generac. Tél. : 66.01.87.49.**

Éch. Amiga news. Contacts sérieux ! Rép. ass. ! Poss. jx. Tél. ou env. liste. Salut. **Philippe MADRID, 28, chemin de Capimondis, 81400 Carmaux. Tél. : 63.36.53.95.**

Ch. contacts en vue d'éch. de jx sur Atari ST (Env. listes). Escargots s'abst. **Fabien FILLIETTE, 16, rue Vedrines, 29200 Brest. Tél. : 98.05.42.14.**

Éch. jx et util. sur ST. Éch. surtt util ctre news. CTC sérieux et rapide. Env. liste ou tél. **Benoit TOURON, 136, Bd Béranger, 37000 Tours. Tél. : 47.37.93.79. (ap. 18 h).**

Ch. contacts sérieux pour éch. jx et util. pour ST/STE à Montpellier uniquement. Env. liste. **Lilian DELMAS, 24, rue Lamartine, 34000 Montpellier. Tél. : 67.65.76.06.**

520 ST ch. contact sympas & sérieux pour éch. jx (poss. Rick II, Pang, Vaxine). Env. listes. Rép. ass. 200 %. **Vincent SIGNOR, 5, rue du Patie-Moreau, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire.**

Ch. contacts avec possesseurs prg Basic sur revues, hebdo pour compatible. **Christian HÉNARD, 45, rue Émile-Galle, 54000 Nancy.**

Ch. contacts pour éch. jx sur A500 (déb. acc., escrocs s'abst.). Rép. ass. à 100 %. Tél. : Dabid CANO, Logis des Argues, 43, rue Ancienne Distillerie, Bt B, N° 11, 34400 Lunel.

Éch. jx PC 3 1/2 (Covert Act, Explo 3, Kuing Quests, Wolfpack, Prince Persi, etc...). Rech. Loom. Env. listes. **Fabrice MOULIN, 8, rue de Marseille, appt 9, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.37.56.**

Éch. et ach. jx sur ST. Écrire. **Cyril JARNIAS, 24, chemin des Grèzes, 26200 Montelimar.**

Ch. contacts sympas et durables sur Amiga. Env. listes. Rép. 100 %. Ch. aussi belles télécartes. Merci. **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Ch. contacts sérieux sur CPC 6128 (rép. ass.). Poss. jx. **Maxime FAUQUEMBERGUE, Marles-sur-Canche, 23, rue de Marant, 62170 Montreuil-sur-Mer. Tél. : 21.81.56.03.**

Vds ou éch. jx Amiga. Arnaqueurs s'abst. **Nicolas DOSSEMONT, impasse des Vignes, chemin Saint-Michel, Les Passons, 13400 Aubagne. Tél. : 42.82.01.60.**

Éch. hot jx sur 520 ST. Rapidité et sérieux ass. **Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46.**

Éch. ou vds jx et util. sur PC tous formats. Env. liste petite ou grande rép. ass. **Samuel ECARNOT, Tart le Bas, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.32.51.**

Ch. contact sur Amiga, MSX2 et Game Boy. Ach. livre Watergate, Les fous du Président ? So Long. **Dominique SAUREL, 13, rue de Crouy, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Amiga avec news ch. contacts avec jx. Les déb. peuvent écrire pour les news. **Fabienne VABRE, 44, chemin du Pont-Rouge, 26200 Montelimar.**

Contact sur Game Boy (Volley...) ou sur STF (Robocop 2, Turbo Esprit...). Ch. Prince of Persia. **Edgar BAUDIN, 9, rue Fabien, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.68.49.**

A500 ch. sources tous language et tout hard à bas px. Vds aussi démos et Dom pub tb px. **Christophe. Tél. : 60.80.12.30.**

Éch. jx et util. pour ST 1040 STF ! Déb. bienv. Env. liste ou disk. **Bruno MAIRLOT, 7, allée de Bernard Fagne, 4190 Ferrières (Belgique). Tél. : 041.65.32.35.**

Amiga éch. util., démos, DP, jx, GFX, déb. et filles acc. **François IMASSON, 14, rue Michelet, 35700 Rennes. Tél. : 99.36.23.47.**

Ch. log. musique MIDI pour amiga. Éch. sons sur synthe. Rolland W-30, vds péri. antenne : 350 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Éch., ach. bds jx, util., rech. éducatifs, pas sérieux s'abst. sur Amiga. **David BERTRAND, 50, rue de la Poterie 77720 La Chappelle-Gauthier. Tél. : (16-1) 60.67.52.46.**

Éch., vds jx Nintendo : Castelvania, Rush'n'Attack, Metalgear... : 150 F. **Laurent KUBASKI, 16, hameau de Kerguillo, 29820 Bohars. Tél. : 98.03.48.32.**

Éch. jx pour ma chère PC Engine, uniquement à Paris et R. par. **Pascal LEFEVRE, 18, quai A, Le Gallo, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.04.83.90.**

Ch. contacts PC VGA + carte son. Vds carte Adlib : 1 000 F. Ach. Amiga. Ach. jx sur PC.Env. listes. **Hervé BORRAS, 22, rue Dupont de l'Eure, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.69.76.**

Vds ou éch. nbx jx sur Amiga dont news. Contacts rapides et rép. ass. **David GIRON, 30, rue des Nénuphars, 57000 Metz.**

Stop, ch. contacts sur A500, dans la rg paris. Rech. Z-out, Robocop 2, Chase HQ II, etc... Tél. : Arnaud MARTIN DE SAINT-SEMMERA, 31, allée de la Toison d'Or, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.03.09.

A500, ch. contacts sympas et durables pour éch. jx et autres. **Yannick GRAIRE, 56, avenue de la République, 18230 Saint-Doulchard. Tél. : 48.65.48.18.**

520 STF éch. ou ach. Scénery disk n° 12 pour Flight Simulator 2, région New England. **Henry FREUND, 5, rue Forbin, 66000 Perpignan. Tél. : 68.61.06.44.**

Vds Herzog Zwei sur Megadrive jap. : 200 F ou éch. contre Last Battle (Ken) état parfait compat. France. **Frédéric TOURNIER, 259, rue saint-Martin, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.02.70.**

Éch. orig. sur STF Populous avec bte et docs contre Chaos Strike Back ou Dongeon Master. **Sébastien RANNIER, 3, rue de la Bièvre, 91700 Fleury-Mérogis. Tél. : (16-1) 60.16.78.16.**

ST éch. jx. Poss. : Rick D 2, Loom, Turrican, Lotus Esprit, F29. Env. listes. **Cyril BISCHOFF, 18, rue Maurice-Genevoix, 45240 La Ferté-Saint-Aubin.**

Éch. util. et jx. Très jeunes s'abst. Rég. par. uniquement. **Paul TAO, 3, rue Bardinet, 75014 Paris.**

Éch. ou vds jx sur ST, nbx jx (Panza Kick, Boxing, ST Dragon, Esprit Turbo, James Pond). Tél. : Philippe FORTIN, 58, boulevard de l'Almont, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.52.37.11.

Amiga éch. jx partout dans le monde... **Grégory GERY, 42, rue Ernest-Renan, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.23.10.74.**

Éch. jx que sur rég. paris., 520 STF. Aucun éch. par voie postale. **Robert BANH, 1610, allée du Vieux Pont de Sèvre, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.57.26.**

Éch. Nintendo Metal Gear contre Mario Bros 2 et RC pro-AM contre Football. **Christophe BECKER, 36, rue Principale, quartier Dourd'hal, 57500 Saint-avold. Tél. : 87.92.70.83.**

La vie est si courte, alors dépêchez-vous ça serait dommage de rater : Panza, Turrican et Rick II, sur 520. **Yohann BOISDRON, 22, place Jean XXII, 49000 Angers.**

Ch. contact sur 520 ST et sur PC 5 1/4 pour ach. et éch. jx. **Francis CREGUT, lot. Le Collège, n° 27, 84120 Pertuis.**

Ch. contact sympa pour éch. sur Amiga. Ch. profs DOM-Pub, démos,... Tél. : Jean-Louis ROQUES, 30, rue J.-B. Ducrocq, 59700 Marcq-en-Barœul.

Atari 520-1040 STE-F, éch. jx, utils, docs, etc. **Jean-Michel DEFFE, 1, impasse Les Jonquilles, 30300 Fourques. Tél. : 90.93.27.87.**

Atari ST 1040 STE éch. jx, util. docs. **Bernard RYCKELYNCK, 2, chemin des Amandiers, 11800 Villedubert. Tél. : 68.78.79.00.**

Éch. jx sur Amiga (en Suisse uniquement). **Dominique KOHLER, chemin de la Maraiche, 11, 1802 Corseaux, Suisse. Tél. : 021.92.15.419.**

Rech. contacts sur Amiga Serious, Quick et sympas pr éch. jx. Env. liste. Rép. ass. **Florent ISELIN, 12, rue Clémenceau, 08460 Lutterbach. Tél. : 89.51.02.70.**

Éch. sur C64, poss. : Ninja Turtle, Golden Axe, Last Ninja 3, etc. Disk only ! Rech. coder pour démo ! Urgent ! Début sur A500. **Alain GAVILLET ? BOULEVARD Carl Vogt, 9, 1205 Genève (Suisse). Tél. : 022.29.80.47. ou Marc 038.33.27.52.**

Ch. contact sympa pour éch. de jx et util. (Ch. trucs assembleur). A bientôt. **Cyrille MARATRAY, La Celle-en-Morvan, 71400 Autun. Tél. : 85.54.13.21.**

Amiga, contacts wanted in France write to me to swap the latest demos. **Larsen KARL INGE, Weidemannsvei 23, 7014 Trondheim, Norway. Tél. : 47.753.30.21.**

Rech. contacts sérieux sur amiga : jx, utils et démos. Contactez-moi au plus vite ! Sur 06. **Tél. : 93.67.39.93. (entre 20 h et 20 h 30).**

Éch. Strider sur Megadrive contre Shadow Dancer ou Spiderman. **Fred, 5, rue de l'Avenir, 42570 Saint-Heand. Tél. : 77.30.40.74.**

Éch. jx sur Amiga (1 Mo). Contacts sérieux. Env. votre liste rapidement. **Vincent JUSTIN ; 13, rue des Bas Sablons, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.81.66.36.**

Ch. contacts sympas et sérieux sur A500 pour éch. jx, démos et util. **Jean-Christophe MÉTIVIER, 4, rue Baudin, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.58.47.79.**

Éch. jx sur STE. Poss. Panza, Lotus, Turbo, etc. Ch. aussi spack. Rép. ass. **Cédric PALMA, Le Mont Mirail, av. Charles-de-Gaulle, 84100 Orange.**

Atari éch., vds jx (Robocop 2, Speedball 2, etc...). Vds PC 1512 CGA : 3 800 fF. Rép. ass. si 1 tbre joint. Tél. : Bruno LANTOINE, hameau de Grand Marché, 77510 Rebais.

Éch. ou vds jx et utils. Rép. ass. à 100 % sur Amiga. **Jean-Michel MANZI, Bt C10, Milan sud, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.45.92.**

Éch. ou vds sur Amiga. **Alexandre MIRZAYANCE, 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44.**

PC-Iste ch. contacts intéressant et frucutueux. Déb. s'abst. Env. listes. **Marc MÉLÉARD, 1, rue Revol, 38000 Grenoble.**

STE ch. jx util., éduc. Env. listes. Rép. ass. Tél. : Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.

Éch. de jx Megacools pour Amiga. Rép. ass. 100 %. Dem. Rémy the best. **Rémy THIERY, 2, rue Nicolas-Roland, 51100 Reims. Tél. : 26.82.47.65. (de 8 h à minuit).**

Ch. corresp. sérieux sur ST 520-1040. Poss. : Panza Kick, Boxing, Nitro, un Squadron, Lotus, démos. Env. listes. **Éric POSTEL, 29, rue d'Effiat, 91380 Chilly-Mazarin.**

A500 ch. contacts pour éch. Env. obligatoirement liste. Déb. bvenus. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Éch., vds jx amiga. Poss. nbx jx. Tél. : Philippe. Tél. : (16-1) 47.92.35.28. (après 19 h).

Éch. jx et super démos sur ST. Déb. bvenus, sérieux et très rapides. Rép. ass. à 100 %. **Thierry STEIN, 28, Bois Soleil, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.17.49.**

Éch. jx sur 520 STF. Possède : Fire Brimstone, Gold of Aztec, etc. Écrire, rép. ass. **Roland TOUPET, 11, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud.**

Pour C128 offre Jame Superbase Virgule. Ch. idem en Azerty Geos, 2 disq CP/M, peut payer. **Maurice Lamouroux, 10, rue Laperouse, 26000 Valence. Tél. : 75.43.05.96.**

Éch. jx. Répondez vite. Rép. ass. à 100 %. Ciao ! ! ! **Ludovic DEBOVES, 7, bd Charles-de-Gaulle, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.66.11.**

Vds A500 + mon. couleur 1084S + jx orig. (ach. le 1er déc. ss gar.) : 5 000 F ou éch. ST. **Stéphane RAKOTONDRAINIBE, 38, allée Darius-Milhaud, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.06.22.**

Éch. jx récents et oldies + démos et utils sur C64 et A500. Rép. ass. 100 %. **DROOPY, 78, rue Miraumont, 80090 Amiens.**

Ch. contact Atari ST. **Alexis BEAUGE, 1390, route de Saint-Dié Herbaucille, 88470 Saint-Michel-sur-Meurthe.**

Ch. jx Megadrive. Ach. ou éch. Faire offre. Tél. : Alexandre LAUNAY, 23, rue du Moutier, 95300 Ennery. Tél. : (16-1) 30.73.04.83.

Amiga 500 ch. contacts sympas et durables. **Michel MARIE, 6, rue des Hirondelles, 59560 Comines. Tél. : 20.39.16.62.**

New's Amiga avec amig certified Association : tout domaine public megadémos slides supers intros musicales. Dem. cat. gratuit. **Amig Certified Association, BP 23, 59212 Wignehies.**

Fou Damiga ch. contact cool pour éch. jx et démos. Env. listes. Rép. ass. **Nicolas BONSIGNORE, 4, cours Albert 1er, 06320 La Turbie. Tél. : 93.41.21.47.**

Éch. jx sur STF, contacts sérieux (env. liste, rép. ass.) et vds orig. (Indy, Speedball...). **Laurent FRENEAU, villa Marovato, quartier Barcelone, 83470 Saint-Maximin la Sainte-Baume. Tél. : 94.59.47.34.**

PC ch. contacts pour éch. (env. votre liste). Rép. ass. **Gilles FOUQUE, 7, parc des Chutes Lavie, 13013 Marseille.**

Ch. contacts sympas sérieux sur Atari STE. Env. listes. **Thierry DUTT, 30, rue de Hurtigheim, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.03.69. (18 et 20 h).**

PC 5 1/4, 3 1/2 ch. contacts SVP sérieux. Ch. Space Ace, BT3, Dragons Lair + tous jx de rôle). **Laurent BOUTEILLE, impasse de la Nivolière, 01150 Leyment. Tél. : 74.34.93.32.**

Éch. tt sur C64 + 1541. Env. listes. Rép. ass. à 300 %. **STORMBRINGER, 40, rue Trumelet-Faber, 57230 Bitche.**

Éch. jx pour STE contre n'importe quel jeu sur NEC Coregrafx. Tél. : Jérémy TOROJEMAN, 67, rue du Moulin à Vent, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.73.46.

PC 5 1/4 ch. contacts pour éch. new et util. **Patrice LUROT, 24, rue de l'Indépendance, 95330 Domont.**

AT 386 VGA 3 1/2 et 5 1/4. Éch. nbrx softs, ts pays. Écrire uniquement. Vds V.O. American CVL W. **Freddy RATHOUIN, 41, rte des Vignes, 78270 Bonnières.**

Ch. contact sympas sur 520 STF. Rép. ass. 100 %. **Fred CRUS, 43-45, avenue Thiers, 06000 Nice.**

Atari ST, ch. contacts pour éch. dans le Nord unique. Poss. : Lotus Esprit, Gold of Aztec. Tél. : David BÉGHIN, 254, rue d'Ypres, 59237 Verlinghem. Tél. : 20.78.94.06.

Amiga ch. contacts sérieux pour éch. jx réc. et oldies. Déb. acc. Rép. ass. 100 %. Env. listes. **Xavier FLOQUET, 32, bd Henry-Vasnier, 51100 Reims.**

Imprimante Microline 82A contre une impri. à 9 aiguilles. **Bernard FOULON, 8, rue du Jasmin, 62138 Auchy-les-Mines. Tél. : 21.27.02.40.**

PC 5 1/4 : éch. jx. Poss. : Wing Commander, Spaceace, Rambo 3, Crime Wave et +. **Patrick LEMAITRE, 8, rue Gay-Lussac, 62210 Avion.**

Éch. jx ou démos sur amiga. Déb. acc. **Laurent LOZINGOT, 64, rue Camille-Desmoulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.43.12.70.**

PC ch. contact Europe et ailleurs. Démos appréciées. **Benoit LANGRAND, 191, rue d'Alesia, 75014 Paris.**

Éch. jx, util., sources Seka sur amiga. Vds 100 disk prog. Oric. Tél. : Alain PELISSIER, 2, av. des Platanes,

PETITES ANNONCES

La Mirandole, 42300 Villerest. Tél. : 77.71.55.34.

Amiga : prog. très expérimenté rech. contacts ts genres. A-RST of 2NT. **Stéphane RODRIGUEZ, 29 bis, avenue Jean-Mac, 72100 Le Mans.**

Ch. contacts sérieux sur A500, pour éch. Env. listes. Rép. ass. **Hervé BONNEFOY, 5, rue Cristino-Garcia, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.42.38.**

Éch. log. sur ST. Ch. scenarios, graphiste, club sur Paris. Un vrai club avec un local, un club quoi. **Pascal LEMAIRE, 235/629, rue allendé, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.61.05.**

Éch. softs sur 1040 ST. **Jérôme WINDAL, 3 bis, Carrière Lebrun. Tél. : 20.46.24.52.**

Éch. jx sur PC : Xenon 2, Last Ninja 2, Sim City ou vds CES orig. de 100 à 150 F. **Patrick BRUGEL, Pelaube, 12110 Aubin. Tél. : 65.43.32.92.**

Éch. jx, démos amiga (512 ko). Env. liste (rép. ass.). Ch. démos musique et graphique. **Michaël FRACKOWIAK, 10, rue d'albi, rés. du Languedoc, 62320 Rouvroy.**

Ch. contacts pour éch. sur amiga. **Bertrand NORTIER, 60, rue Camille-Desmoulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.31.29.66.**

Éch. jx et util. sur Atari 520 STF. Env. listes. Rép. rapide. Pas sérieux s'abst. **Étienne MEIGNAUD, Les Prés Jaumes. Tél. : 51160 Hautvillers. Tél. : 26.59.41.15.**

Éch. jx sur ST. Env. liste. Rép. ass. Éch. uniquement POS 1300 softs. **Cathy COWEZ, rue de Flemalle, GDE 278, B-4400 Flemalle-Grande, Belgique. Tél. : 041.31.21.85.**

Éch. ou vds jx et util. Contacts sérieux et rapides (Suisse, uniquement) sur A500. **Michaël KUPFERSCHMID, Viole 35, 2822 Courroux (Suisse). Tél. : 066.22.74.52.**

ST(E) ch. contacts sérieux pour éch. jx et util. Rép. ass. Vds Hardcopieur : 260 F. **Bernard GHIRARDI, 42, rue alphonse-Daudet, Bt G, Les Pugets, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.74.56.**

Éch. log. du domaine public sur Amiga (démos et Slide-Shows). **Karl SIGISCAR, 9, c'os Fleuri, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.22.69.**

Éch. jx sur CPC 464 K7. Possède nbx jx. Salut. **François CHARBOUILLOT, Les Remparts, 01380 Bage-le-Chatel.**

520 STE éch. jx et util. (symp. et rapide). Poss : 100 jx (Rick 2, Turican). **Vincent ROUGEOT, 4, allée Berny d'Houville, 93190 (rég. Paris), Livry-Gargan.**

Ch. personne pour éch. jx sur Megadrive. **Stéphane ABDELLI, 180, rue Professeur Beauvisage, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.09.25.**

A500 ch. contacts pour éch. Env. listes. **Stéphane SLATALA, 5 bis, rue Danièle-Casanova, 59179 Fenain.**

ST ch. contact pour éch. log. ts genres. Bvenus déb. Amiga ch. contacts (début.). Tél. : Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.84.94.39.

A500 désire ach. jx et oldies, ou év. éch., merci d'env. listes. **Thierry GERBER, Promenade 6, 2732 Reconvilier, Suisse. Tél. : 032.91.16.36.**

Éch., vds jx sur Atari STF. Possède St Dragon, Prince of Persia, etc...). Contacts rapide et durable. **Christophe BILGER, 10, rue du Lazret, 67100 strasbourg. Tél. : 88.84.23.97.**

Ch. contact A500 sérieux et rapide uniq. dans le Nord ou env. Rép. ass. Env. listes. **Emmanuel DECONINCK, 67, avenue des Hirondelles, 59430 Saint-Pol-sur-Mer.**

1040 STE, ch. corres. sérieux, rapides et durables pour éch. uniquement jx & démos. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums Horte Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49. (H.R.).**

Éch. sur A500 : jx (rôles), démos et ch. cours par corres. en ASM 68000, etc. A plus... **David ZISLIN, 6, rue de Grande-Bretagne, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 60.72.39.02.**

Ch. orig. de chez Sierra (anciens, récents) à déb. ou ch. orig. Sim-City pas cher. **Christophe DASSE, 96, av. de Paris, Résidence Marivel, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.18.90.**

PC ch. jx d'aventure (sierra-op, Stealth + Populous). Possède : Wolfpack, Sim-City. Salut, et Vite. **Frédéric PARANCE, rue Charlotte-Brissieux, 29243 Guilers. Tél. : 98.03.70.86. (ap. 18 h).**

Éch. jx C64, pos TV Sport, Football, Speedball, Ghosbusters II, etc. Contacts sérieux et durables. **Nicolas DESNEUX, rue du Lavoir, 37250 Veigne. Tél. : 47.26.25.85.**

PC AT 3 et 5 pouces, éch. logiciels (jx, util.). **Cyril PICCHIOTTINO, 16, rue de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.**

Ch. prgs éduc. pour STE. **Virginie BAYLE, Grande Rue, 30430 Barjac.**

Éch. log. jx sur Amiga Atari 520 STF. Déb. ne pas s'abst. Tél. : Christophe PASIAK, 29, chemin du Marais, 60510 La Neuville-en-Hez. Tél. : 44.51.68.85. (ts les jours après 19 h).

Éch. ou vds nbx jx pour 520/1040. Rép. ass. **Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.**

Ch. jx de bridge sur amiga contre autres jx. **Éric BRACHET, 7, place du Haut de Gency, appt 06, 95800 Cergy-Saint-Christophe.**

Amiga rech. autre Amiga pour éch. cool. **Jean-Louis DEYRIS, 129, rés. Les Fougères, 33480 Castelnau de Médoc. Tél. : 56.88.87.13.**

1040 ST éch. jx uniquement éch. rapides et sérieux. Déb. s'abst. **Claude GOURAT, 123, La Croix Machoux, 71700 Tournus. Tél. : 85.32.18.92.**

Éch. jx sur ST. Possède Tortues Ninja, Beast, Torvak, St Dragon, Lotus, Esprit, Lost Patrol, The spy... **Éric SABARDU, 9, rue du Dr Romefort, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.76.09.**

ST ch. contacts sérieux (doc. + utils + jx) pour éch. Rép. ass. Vds imp. MSX (bas prix). **David MALLEVRE, 4, rue Lafayette, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.03.71.**

A500 éch. et vds news + olds. Env. liste. Ch. Silent II, Wall Street en français. **Daniel BARREAU, 17, rue Michelet, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.97.73.**

Amiga ch. contacts pour éch. jx durable, déb. acc., ttes régions, rép. ass. **Stéphane DERUDDRE, 5, av. Colonel Evans, 06000 Nice. Tél. : 93.81.92.35.**

Éch. sur Megadrive jpn, Golden Axe, et GP Monaco contre Super Shinobi ou Strider ou shadox Dancer ou Ghouls'n Ghost. **Victor GUILLET, 46, rue Albert-Francon, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.26.28.90.**

Ch. contact sur MSX 2, 2+ et turbo R en France et à l'étranger et ch. Mega-ROM japonaise (inédit). **Renaud BLANCHARD, 3, place Édouard-Branly, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.33.80.**

A500 ch. contacts pour éch. Env. liste. Rép. ass. **Christophe RENARD, 8, rue Victor-Hugo, appt 57, 60130 Saint-Just-en-Chaussée. Tél. : 44.78.58.54.**

Ach., éch., vds tt type de logiciel sur Amiga. Contactez-moi au plus vite ! ! ! Sur 06 et autres dépt. **Tél. : 93.67.39.93.**

Ch. contacts pour A500 pour éch. sérieux. Rép. ass. (env. liste). **Ugo CAROTTI, 50, rue Condorcet, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.59.65.**

Rech. contact sur A500 pour éch. de jx et de logiciels. Déb. et confirmés acc. **Yoann JANVIER, 8, allée Watteau, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.28.76.**

Atariste ch. contacts sympas pour éch. de jx. Rép. ass. à 500 %. **Fabien CARLIER, 54, rue Berlioz, 59111 Bouchain. Tél. : 27.34.85.91.**

Éch. jx, util. et démos sur CPC 6128 (poss. AMC, Klax, Sim City, Panza Kick, Boxing...). Env. listes. **Yoan REDMANN, 26, rue de l'Église, 59740 Solre-le-Château, Dimechaux. Tél. : 27.61.73.75.**

Ch. contacts sur Atari 1040 STE. Poss. nbx logiciels. Env. listes. (éch. uniq.). **Cédric DAMM, Hameau Saint-Paul, 27350 Hauville.**

ST éch. jx. Poss. Strider 2, Golden Axe, James Pond, Nitro, Paradroid 90, Wings of Death, Panza Kick, Boxing. **Davy EA, 12, clos du Sylthes, 95800 Cergy.**

Graphist rech. coder & musicien sur Atari (of course !). Début aussi en ass. rech. sources (Devpac) TDS... Tél. : Sylvain BAIL, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage.

Rech. d'urgence orig. d'Ultima 4 sur Amiga. Ach. ou éch. contre nbx jx ou autres. **David FOREST, 153, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.**

Éch. et vends jx et compil. sur Atari ST, débutant acc., rép. ass. **Jean-Marc ZELLER, 26, Grande Rye, 90200 Giromagny. Tél. : (16-1) 84.29.30.91.**

Ch. contacts sérieux sur amiga. Env. vos listes. **Cyril BOUTAMINE, 7, chemin de Robinson, 26000 Valence. Tél. : 75.55.83.81.**

C64 éch. jx (disks uniquement). Possède Vendetta, Iron Lord, Kick Off 2 + autres. Env. vos listes (si possible en Suisse). **Gianni SINGARELLA, 74, avenue Eugène-Lance, 1212 Gd-Lancy, Genève (Suisse). Tél. : 022.43.47.34.**

Éch. jx C64 (disk) ! ! ! Rép. ass. à 100 %. Contacts sérieux et rapides. Env. listes. **Giovanni SINGARELLA, 74, av. Eugène-Lance, 1212 Gd-Lancy, Genève (Suisse). Tél. : 022.43.47.34.**

Amiga 500 éch. nbx jx, utils, démos... Env. listes. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

PC 3 1/2 ch. contacts sérieux et rapides. **Dany MOUTTE, 7, avenue Bonaparte, 51430 Tinqueux.**

Stop ! Éch. jx et utils sur Atari STF, STE. Env. : 100. Env. listes. Rép. ass. Ne tardez pas. **Gérald SALORT, route de Ponteilla, 66680 Canohes.**

PC CGA. Poss. LHX Silent 2, Xenon 2, Ultima 5. Ch. Fighterbomber, Budokan, Vette,... Rép. ass. à 100 %. **Jean-Yves LAUNAY, 77, rue Robert d'Ennery, 33200 Bordeaux.**

Atari STF ch. contacts pour éch. Rech. aussi anciens ordinateurs abandonnés dans placard. **Alain JONQUET, 31, rue du Fer à Cheval, 28200 Saint-Denis-les-Ponts.**

Vds ou éch. sur Megadrive française : Shinobi + Mystic Defender + Golden Axe. Ch. Ghouls'n Ghost, Ken. Tél. : Yann RENARD, Pebresque Poudenas, 47170 Mézin. Tél. : 53.65.65.22.

Amiga 500 déb. ch. contacts. Merci de ne pas tél. Vendeurs s'abst. **Jean-Roch MAILLY, 14, rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.**

Éch. jx sur ST POS. Dick Tracy, Total Recall, Eswat, etc... Rép. ass. 100 %. **Reza ACKBARALY, 116, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre.**

Éch. de nbx jx et util. sur STE. Rép. ass. et éch. fiables. **Samuel BLAZYK, BP 8, 59132 Glageon. Tél. : 27.57.01.93.**

Ch. contact sympas et durable sur atari 520 STE pour éch. de logiciels. **Olivier LEBRUN, 2, hameaux du Vieux Puits, 95350 Saint-Brice.**

Éch. ou autres, sur STE 520 et 1040. Poss. : Golden Axe, Dragonbreed, Speed Ball II, Geisha, SCI, Pang... Joindre liste. **Jean-Luc GÉBLEUX, Campagne Tronc, 13140 Miramas « LHA ».**

Éch. nbx jx, util. sur Atari 520 ST. Poss. + 200 jx, util. (env. listes). Contacts sérieux. Rép. ass. à 100 %. **Emmanuel BODIN, 16, rue de Bellevue, 85160 saint-Jean-de-Monts. Tél. : 51.58.21.83. (Week-end seulement).**

Ch. contact(e)s sur 92 et Paris sur Amiga. Amaqueurs s'abst. **Fabien. Tél. : (16-1) 47.46.10.79.**

Amiga éch. jx Turrican II, Chase HQ II, Robocup II, Golden Axe, etc... **Philippe DEDIEU, 2, rue Renoir, B 15/4, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.20.39.**

Amiga 500 ch. contact sérieux pour éch. jx, util. Rép. ass. 100 %. **Éric HUBERT, 87, chemin des Charmilles, 77550 Moissy Cramoyel. Tél. : (16-1) 64.88.31.14.**

Ch. contacts amiga 500. Éch. jx, déb. acc. Env. listes. Rép. 100 %. Rép. rapide. **Éric BARADEL, 2, rue E.-Ginsburger, appt 81, 64100 Bayonne.**

Éch. jx sur Amiga 500. Ch. nvts. Déb. et tts régions acc. **Christian COUGNAUD, 42, avenue Docteur Picaud, Le Long Beach, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Loue orig. sur ST, liste sur dem. Vds impro. FX85 : 1 300 F. **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.87.23.15. (après 22 h).**

Amiga 500. Envoi disk pour liste. Rép. ass. **Nicolas JURALINA, c/o S.N.C.M., 61, bd des Dames, 13002 Marseille.**

Atari 520 STE (1 Mo) ch. contacts sérieux pour éch. jx. Bienvenue à tt la France. **Thierry PINNA, 7, rue de l'Isard, 66340 Osseja.**

Éch. jx sur CPC 6128 (Op. Wolf, Dble Dragon, etc.) et ch. contacts. Écrire, rép. ass. **Arnaud CAMPANELLA, La Hotoie Tivoli, Bt C3, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.18.20.**

CBM 64 disk ch. contacts sérieux. Env. liste. Pas sérieux s'abst. **Thierry POTHIN, 28, rue du Cdt Clerc, 67190 Mutzig. Tél. : 88.38.61.30.**

Ch. Captive (en original) + notice. Poss. d'éch. contre la compil. Les gens d'Or originale + notice. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort.**

Ch. contacts sur amiga. Ch. compil. Amos. Ach. modem 1200/RS. Faire offre. **Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur.**

Ch. contacts pour éch. de jx et util. sur Amiga pour déb. Tél. : Thierry Margraff, 3, rue Pasteur, 59121 Haulchin. Tél. : 27.38.06.38.

Éch. jx... sur Amiga. Ch. orig. (petits px !). **Jean-Louis ROQUES, 30, rue J.-B.-Ducrocq, 59700 Marcq-en-Barœul.**

Atari ST, ch. corres.(e)s sympas. Vds orig. Déb. acc. Tél. ! **Gaël ROSSET, Vongnes « La Croix », 01350 Culoz. Tél. : 79.87.92.39.**

Éch. jx et util. sur PC 3 1/2 et 5 1/4. Rép. ass. Env. listes. **Alexis PALLUAU, Le Radisson, Salvizinet, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.51.12.**

Éch. MSX 64 K + câbles + jx + livres + listings contre 5 billets de 100 F ou Amos + F29 ou joys Cobra. **Rachid OUADAH, 55, avenue Jean-Mermoz, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.69.16.**

Ch. contacts sur amiga, poss. : Turrican 2, Captive, Awesone, Cartmage, Powermonger, Beast 2...). N. sér. abst. **Alexandre CASADEMUNT, avenue du Bois du Moulin, 33360 Cenac-Latresne.**

Rech. contact et aide pour débuter sur 520 ST. Avis sur jx, éch. Merci d'avance. **Régis COLLET, 17, avenue Zéphirin-Camelinat, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.13.10.**

C64 disk ch. coder pour cours (px rais.). Vds jx à px dérments : Narc, Turrican 2, ST Dragon..., etc. **Laurent BUTTI, 5, rue arrachart, 66000 Perpignan. Tél. : 68.54.61.74.**

Éch. sur Sega 8 bits : American pro Football et Goldelvis contre wonderboy 3, Goldaxe ou autres. Vite ! ! ! **Fabrice HOUNKPATIN, s/c Mt Macancossy Luciano, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.88.20.98.**

Éch. jx et surtout des util. A la rech. d'un club Atari ST tt sur Grenoble. **Michel ARMONIA, 23, rue Clément-Ader, Échirolles. Tél. : 76.09.43.27.**

Éch. ou vds jx sur ST, ch. contact à l'étranger. Pas sérieux s'abst. **Denis MASNOU, 8, rue Michel-Salles, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.30.17.**

Ch. contacts A500 pour éch. jx et old. Poss. nbx jx. Env. listes. Rép. ass. Ach., éch. Skate or Die. **Stéphane FRAMMERY, 24, rue Paul-Éluard, 39100 Dole. Tél. : 84.72.05.57.**

Éch. ou vds jx sur amiga ! Rapidité et sérieux absolument gar. Rép. ass. à 100 %. Bye ! ! **Alain ANDRIEUX, 31, rue Jeanne-d'Ambret, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.67.21.09.**

Ch. new contacts C64 only (disks). Poss. jx + démos. Vte possible. Px très cools. Bye... **Philippe SOREAU, Vernoux-sur-Boutonne, 79170 Brioux. Tél. : 49.07.54.53.**

Éch. logs DP (démo, music, slide), sources Seka, ch. cours assembl. Le tout sur Amiga. **Olivier CHEVALIER, rue du 8 Mai, appt 21, entrée A, 59264 Onnaing.**

Ch. contacts sérieux sur PC 5 1/4. Env. listes ou tél. Poss. nbx jx. Répondez vite. Tél. : Yannick LOMBARD, 4, rue des Pervenches, 54550 Maizières. Tél. : 83.52.77.56.

Éch. jx et autres. Poss. nbx jx. Rech. démos et utils : But Only on Amiga 500. Rép. ass. 200 %. **Laurent BERTIN, 159, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.75.22.**

Ch. contacts sur Amiga (rép. ass.). Ch. belles télécartes (tbres remboursé). **Stéphane SOUBIRAN, 7, rue Paul-Cézanne, 11200 Lezignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Vds ou éch. nbx jx sur C64 ou sur PC 5 1/4. Env. liste. A bientôt ! **Raphaël MAROLLES, 63, rue de la Pierre-Bleue, 68440 Dietwiller.**

PC 286 VGA ch. Shoot'em up for VGA si possible. Poss. Xenon 2, Budokan... 3 1/2, disk de préférence. Salut ! **Quoc-Viet HA, 13, allée des Fées, 92160 Antony.**

Éch. ou vds nvtés sur Atari ST et amiga à bas px. Ch. livres, plan hard, sources sur ST. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

A500 éch. jx, poss. quq jx. Contacts rapides, rép. ass. 100 %. **Éric GALICHET, 22, rue de la Chapelle, 35480 Giupry. Tél. : 99.34.23.07.**

Vds supers jx C64 (disks et K7). Px très bas. Fred soft. **Fred VIRIOT, 9, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90.**

PC : éch. logiciels 5 1/4 et 3 1/2 uniq. EGA-VGA (déb. s'abst.). Alors env.-moi vos listes. **Didier DEBUSSCHERE, Av. F.V. Kalken, 5, 1070 Bruxelles, Belgique.**

Éch. ou vds jx sur Amiga à bas prix. Ch. lecteur externe entre 150-250 F. **Denis FRAIZ, ch. de Lascours, Napollon Est. Tél. : (16-1) 42.84.02.68.**

Vous ne dormez plus. Vous rêvez de jx alors n'hésitez pas contactez-moi. Rép. ass. sur 520 SR. **Nicolas NOUZAREDE, Centre hospitalier, 19208 Ussel Cedex. Tél. : 55.96.40.34.**

Éch. jx sur Amiga ou vds. Aide déb. à démarrer. Ev. liste. **Stéphane DERUDDRE, 5, av. Colonel Évans, 06000 Nice.**

PC Accro. depuis longtps cher. uniqu. jx (ts formats). Non vétérans s'abst. **Fabrice HERMELIN, 2, rue Jean-Jouvenet, 77380 Combs-La-Ville.**

Amigadingue ! ch. contact. poss. Great Courts 2 ; Z- out ; Spiderman... Contact cool et rapide exigés. (Dans tous pays) Bye ! **Alain GAVILLET, av. Eugène-Lange, 80, 1212, Grand-Lancy, Genève (Suisse). Tél. : 022.43.33.08**

Éch. idées, prog. et disks afin d'évoluer sur la Miga. Recherche en vain les amigaistes, région d'Arras. **Philippe VAHE AMIGA, 25, rue du Wetz, 62123 Wanquetin. Tél. : 21.55.57.74.**

Salut ! Ataniens. Éch. jx et util. et rech. aide ((Chaos strike back)) pas de blague, je veux du sérieux, Ok ! **Gilles PERILHOU, Quartier Caze, 33720 Podensac. Tél. : 56.62.43.51.**

Éch. vds jx sur Amiga Atari et PC dans le monde entier. Rép. ass. **Mohamed ALIOVANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris.**

PC 286 VGA. Éch. jx et util. poss. Links, Indy 500, Budokan. Cher. Windows 3 et Word pour Windows. env. listes. **Sylvain KIRIER, 15, av. du 18 avril, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.30.37.**

A500 : éch. vds jx à rêver. Rép. ass. Débutants acceptés. **Alexandre MIRZAYANCE, 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44 (après 17 h).**

Rech. contacts sérieux sur 520 ST (env. listes, si poss.).

Jean-Marc MARINI, 524, av. de Mazargues, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.59.67.

Éch. jx et util. sur STE/STF. **Christophe DUBOIS, 7, allée de la Voute, 95130 Franconville.**

Amiga cherche contacts sur région Valentinoise + vds impri. MPS 1500 coul. px int. **Victor DE SOUSA, 22, rue Marc Seguin, 26000 Valence. Tél. : 75.55.66.34.**

A500 ch. contacts en Europe pas sérieux s'abst. env. liste. **Damien VAN MIEGROET, av. du Roi Soldat, 99. 1070 Bruxelles (Belgique).**

Rech. Coder et Graphistes pour créat. Démos poss. Démos (SDLM 90, Cuddly, Impact Sound..) : éch. **Jean-Michel MAURER, 30, rue de Suzange, 57290 Seremange.**

Salut ! PC Mane chr. cntct mecs sympas et sérieux. Ts formats EGA et VGA. Arnaq. s'abst. **Cyrille NAGEL, 16, route de Porcelette, 57880 Ham-sous-Varsberg. Tél. : 87.93.24.16.**

Éch. sur Nintendo 18 jx (Rad Racer ; Mega man, Rygar, Zelda...) rép. ass. **Lee SESANNE, Chemin de la Fontaine Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43 (après 18 h).**

Consoles : vds ou éch. jx Megadrive : poss. Xor, Phelios, Axis, Rambo III, Omatsusin, Shinobi, Basket... **Yves KNOCKAERT, 11, rue du Chateau, 62340 Guines. Tél. : 21.35.27.71.**

Atari 520 STE éch. jx rég. Pas-de-Calais si pos. Arnaq. s'abst. **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

Stop ! sur Nintendo : Kung Fu Master, Punch Aout contre Dragonball ou Silent Service + astuces pour Zeldat 2. **Marko JANKOVIC, 108, av. du Docteur David, 93230 Rosenfeild/Romainville.**

STE, cher. corresp(es) pr éch. sympas et durables. Pos. et cher. jx et Démos. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums Horte neuve II, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.)**

Éch. sur Amiga arnaq. et vendeurs voir plus loin cher. club en rp. rép. ass. **Xavier EVRARD, 16, rue des Courlis, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.06.09.44.**

A 500 éch. util., Démos et Hot Stuffs uniq. **Stéphane, LIGNEUL, 3, rue Bernard 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.57.02.**

PC cher. contacts. 5/1/4, 3/1/2. Env. disk pour Megaliste. Softs EGA/VGA + ADCIB + SB de préf. **Thierry BODIN, 1, cours Kennedy, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.56.07.**

Amiga éch. jx. ts pays acc. tél. ou env. liste. Vds jx bas prix ! **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-Les-Valence. Tél. : 7544.55.81.**

A 500 éch. source ASM contre Music. et prog. pour monter groupe. (Si poss. rég. 54). **Stéphane LEFEBVRE, 24, rue de Banevaux, Villey-St-Étienne, 54200 Toulon. Tél. : 83.62.96.64.**

PC 3/1/2 ch. contacts pour éch. jx et util. Cher. Kick off2, tennis cup et Démos VGA, poss. Testdrv3. **Arnaud PETIT-JEAN, 2, Les Gibaudières, Grieges, 01290 Pont-de-Veyle. Tél. : 85.31.73.43.**

Atari ST éch. Softs ttes catégories ultra rapid. et sans mauvaises surprises. **Jean-Stéphan VOZA, 20, rue St Léon, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.59.26.**

Salut ! cher. contacts sympas sur ST. Rép. ass. (poss. Int. Soccer Chal., Great Cou., Kick Off 2, Rick Dang. 2). **Damien ALLINE, 126, av. du Général de Gaulle, 56400 Auray. Tél. : 97.24.05.45.**

Éch. Unreal, P. of Persia, Manoir, Maupiti, Sch. Café, Man. Mans. ctre Explora, Zak, Voytemps, Tur., Ctle War. et G et Go. **Romain ROSSI, 79, av. Bois-de-la-Chapelle, CH-1213 Onex (Suisse). Tél. : 022/792.75.39.**

STE Cher. contacts sérieux (doc + jx util. rép. ass. **Hervé DELETTRE, 4, rue Léonard-de-Vinci 51100 Reims. Tél. : 26.09.57.12 (le week-end).**

Éch., vds ou ach. jx sur PC 5/1/4 ou 3/1/2. Ch. Clubs. Arnaq. s'abst. **Martin CAZENAVE, 11, rue Ernest Renan, 75015 Paris.**

Cher. contacts A500 sérieux pour éch. déb. acc. (sur rég. Capbreton) pas de vds ni achats. **Jean-Christophe BLANCHARD, App. 5, rue de la Gendarmerie, 40480 Vieux-Boucau. Tél. : 58.48.15.28.**

Cher. corresp. pour éch. nbx jx sur Amiga. Rép. ass. Déb. acc. **Fabrice Zecchin, Route de Fully, 39 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.07.18.**

Amiga ch. contacts pour éch. rep. ass. écrire ou tél. **Thierry COMBE, 37, grande rue, 05100 Briançon. Tél. : 92.21.00.89.**

Sur Amiga : ch. contacts sympas et durables. **Peter BLANCARD, 31, allée de la Toisson d'or. Tél. : 49.80.17.54.**

PC 5/1/4 et 3/1/2 ch. contact pour éch. jx. Poss. : Prince, Rick, GB2, Strider... Arnaq. S'abst. **David LY, 8, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 34.53.91.16.**

Éch. jx sur A 500. Vds carte MV16 sur Atari (100/F) et Weird Bream (150/F). **Rodrigo FOFANA, 11, rue de Paris, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.93.08 (entre 17 et 20 h).**

Cher. sur Amiga, corresp., tte âge, (Démo, utilitaires). **Frédéric. Tél. : 47.67.13.55 (après 19 h).**

Vds super nouveautées sur Amiga, à t. bas prix. Vds nbreuses consoles ttes neuves. **Hervé LEVIS, 296, rue du Général Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.**

PC Maniac éch. jx (nouveautés) et util. (poss. Tennis Cup, Tortues, Altered Beast. Cher. ut. ADL. **Emmanuel BOUFERET, 1, rue Pierre-Loti, 42300 Mably.**

Éch. n. jx sur Atari ST. Déb. acc. Cher. simulations. Bye. **Stéphane PIRONON, 6, rue des Marais, 77450 Coupuray. Tél. : (16-1) 60.04.05.94.**

Atari ST cher. contact sérieux. Poss. nbreux n. jx (Geisha, St Dragon). Env. liste. Rép. ass. **Olivier FOLCHER, 83, bd. du Redon Super Rouviere, bâtiment B/7, 13003 Marseille. Tél. : 91.26.74.30.**

Ch. contacts > 25 ans pour éch. sérieux et durables sur Atari STF env. listes rép. ass. **Pascal CARDON, 6/101, Place des Trois Ponts, 59100 Roubaix.**

Éch. K7 CBS contre K7 Nintendo. (Wing War, Frenzy, Subroc, Qbert, Fathon, Nova Blast etc.). **Jean VARGAS, 7, rue Armand Carrel, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.11.72.**

Éch. nbrx jx et util. sur Amiga et Atari env. liste. Rép. ass. **Patrice FARINEY, 8, citée Ker En Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

Éch. Shadow Of The B. + Bat (avec carte son) sur ST contre Game Boy (avec Tetris). Jx peu servis. **Christophe MEUNIER, 6, chemin du Bas Manoir, 14760 Bretteville-sur-Odon. Tél. : 31.74.52.88.**

Cher. contacts sérieux sur A. 500 pour éch. jx et util. + Démos récentes. **Patricia DAVID, St Priest, 69800. Tél. : 78.21.75.58.**

PC 5/1/4. 1, 2 Mo, EGA, ch. contacts sérieux et dur. pour éch. jx et ut. (Lhx, Wing C, FS4). Rép. à 100 %. **Christophe BONNEL, 113, cours Gambetta, 69003 Lyon.**

Rech. doc sur pro. 24 et studio 24 + éch. jx. – util. pour Atari ST. **Thierry BOUVIER, 38460 St-Hilaire-de-Brens.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. log. util. et jx (surtout util.) env. listes. **Jean-Marie QUESNÉ, 383, rue Albert Schweitzer, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.43.63.**

Éch. jx sur Amiga. poss. : Z-Out, Sliders, Indy 500, Narc. cherche : Beast2. **Fabrice HERVÉ, 8, rue des Écuyers, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.65.02.**

Éch. Super Grafx + Grandzort + Ghost contre Sega 16 bits + 5 jx min. si poss. avec Shinobi (vendu : 2 500 F). **KADER. Tél. : 48.53.23.61.**

Éch. Softs PC 3/1/2, ST, Amiga. Poss. Hots. Éch. Megadrive contre Nec ou Adblib + enceintes. Cher. A501. **Jacques GUERIN, Les Champs-Pledran, 22640 Plénée-Jugon. Tél. : 96.31.87.44.**

Éch. et vds jx sur Megadrive (final Blow, Revenge Of Shinobi...). Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix.

Éch. nbrx jx sur 520 ST. Cher. contacts sérieux rapides et sympas déb. Bienv. **Pascal DEMEUSY, Vescemont, 76, route du Rosemont, 90200 Giromagny Cedex 26. Tél. : 84.29.03.16.**

Atari ST éch. jx et util. poss. Lotus, St. Dragon, Toyota, Prince of P., à bientôt. **Francis CORREGE, 11, rue Auber, Bât. A, 59000 Lille. Tél. : 20.09.08.94.**

Fan Apple éch. Jx + util. sur IIC env. liste (repère). **Jean-Jacques Edgard, 03, rue des Tisserands, 38240 Meylan. Tél. : 76.41.95.62.**

Rech. contact PC 5/1/4 (si poss. Finistère). Poss. (Ninja, Dbe Dragon 2 etc...). Rép. ass. **Stéphane MEHOUAS, 14, rue Palestrina, 29200 Brest. Tél. : 98.45.88.07 (week end).**

A 500 éch. jx. poss. Recall, Elvira, G. Axe, P. Monger, etc.) cher. (Bloobw. Ext. Lev. + jx rôle. **Jouhann BRENDLE, Maison Forestière, 68740 MULHOUSE.**

Ch. contacts sur ST DF. Poss. Cadaver, Beast, Captive, Flimo. Rech. Elvira. **Julien DAIRAY, Le petit Belleville, Châtillon/Thouet, 79200 Parthenay. Tél. : 49.95.07.73.**

TO8. Amiga (déb. cher. corresp, poss. prog. Thomson. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdi-Lhan, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.79.97.09.**

Éch. jx pour Gameboy et Amstrad, Tetris, Tenissis, Cosmotank, etc. Env. liste (K7 Only). **David GALLAIS, 140, rue de la Forêt, 35300 Fougères.**

Éch. jx sur ST poss. SCI, Swap, Speedball II. Cher. jx ayant traits av. cheval, av. Catch. **Stéphane GASC, 16, allée de la Planchette, 45590 Saint-Cyr-en-val. Tél. : 38.76.21.50.**

Musicien sur Amiga cher. Groupe (Coders), pour Démos, jx, etc... **Cédric CURINIER, Ch. des Ratz, St-Nazaire-les-Eymes, 38330 St-Ismier. Tél. : 76.52.22.50.**

Hello ! éch. jx et util. sur ST pos. nbx Softs : Métal, M. Dick T., Gazza 2. Vds câble micro-minitel : 80 F + port. **Olivier TEKOUTCHEFF, 151, av. R. Shuman, Bât. 5, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.02.11.09.**

Éch. ou vds jx sur 520 STE STF SF DF (vendu 10 F). env. liste ou tél. rép. sûr et rap. **Jérôme LEMAIRE, 68, av. Anatole France, 59410 Anzin. Tél. : 27.42.73.59.**

Éch. jx sur Atari. Liste (captive, Mystical, Pang...). **Jean-Philippe JOURDAN, 202 bis, rue de Saint-Cyr, 69009 Lyon.**

Vds ou éch. jx sur ST. ch. contacts sérieux, rép. ass. (poss. nbses Démos). **Jean-Luc JANSSENS, 30, rue Begnary, 4102 Ougrée (Belgique). Tél. : 041.30.90.94.**

Éch. prog., util. et jx sur PC disk 3 1/2 et 5 1/4. Rép. ass. env. listes, Salut. **Frédérick DESSART, Rue Bas de la Place, 10 5000 Namur (Belgique). Tél. : 0032/81.22.30.01.**

Rech. contacts sérieux et rapides sur A500 (de préférence rég. centre) env. liste ou tél. **Régis AUDUGE, 144, rue du Plat d'Étain, 37000 Tours. Tél. : 47.37.68.29 (ap. 18 h).**

Éch. sur Megadrive Phantasy Star 2, Fatman, Mickey, Sword of Vermilion... Éch. Joxpad contre 1 jx. **Laurence BABIN, Rue des Fauvettes, 46300 Gaudot. Tél. : 65.41.18.50.**

Cher. contacts sur Atari ST sérieux, rapides (et Girls) bienvenu(e)s. **André WEBER, av. Patton 45, 67000 Arlon (Belgique).**

Ch. corresp. pour éch. nbx jx sur Amiga. **Nicolas BARRIERE, av. Marc-Dufour 60, 1007 Lausanne (Suisse). Tél. : 26.84.64.**

ch. contacts éch. jx sur Atari ST rép. ass. + env. list. **Grégory MAYNADIER, 174, rue de Cantepau, 81000 Albi. Tél. : 63.60.48.70.**

Mega Fast contacts Searching ou Atari ST. 100 % Reply. **Bicini FEDERICO, Via Cometa 4, I-06100 Pérugia (Italie).**

Éch. Vds jx Game Boy (DR Mario, Solarstriker, Qix, Tennis, Alleyway sans notice) : 1 000 FB pce. **Stéphane GAUDET, 9b/204, av. de la Croix-Rouge, 4020 Bressoux Liège, Belgique.**

cher. Contacts sérieux et durables pour éch. jx et util. sur PC 5 1/4. Fred Soft. **Frédéric VIRIOT, 9, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90.**

Éch. log. sur Atari STF : Démo, jx, util. etc. Env. liste. **Olivier RENARD, 8, Hameau du Vieux Puits, Chemin Garibondy, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.48.01.31.**

Atari 2 1/2 Mo cher. contacts sérieux ts genres sur tte la France. env. liste. rep. ass. **Christophe TESSIER, 8, rue Émile Bernard, 35700 Rennes. Tél. : 99.63.05.74.**

Éch. jx sur Atari ST. Contact sérieux et rapide, rép. ass. **Cedric LEFEVRE, 8 bis, rue du Pezas, 80440 Boves.**

Atari ST cher. vigilante et Spack. Éch. contre Golden Axe, Pang. **David LETORET, 13, rue Wannin, 59610 Fourmies.**

Vds Super Hot jx sur Amiga à t. bas prix. Vds aussi nbses consoles neuves. **Hervé LEVIS, 296, rue du Général-Leclerc, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.63.20.**

Éch. jx sur A 500. Poss. Bat., Golden, Axe, Lehmings etc. **Christophe GRANGER, 8, rue des Fauvettes, Cagny, 80330 Longveau. Tél. : 22.47.19.29.**

Vds ach. ou éch. jx sur ST, cher. contacts. **David COLAS, 19, rue Julien-Février, 39100 Doie. Tél. : 84.72.10.34.**

Cds logs. ST : T. Drive + Moonwalk + Indy (AV) + N. Hunter + Barbarian I (Psy) et II (Pal) : 500 F ou éch (log. : Amiga - Game Boy). **Pascal RIGAUC, 25, rue Édouard-Henner, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.86.33.45.**

Cher. Routines en GFR et Graphisme en tt genre. **Frédéric TRICKEL, 95, rue 4430 Ans. Tél. : 041.63.92.16.**

Cher. contact sur Amstrad 6128, env. liste. **Farid ENTIR, 9, rue des Goélands, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.82.20.95.**

Éch. ou vds jx sur ST (Speedball 2, Prince of Persia, Vaxine, Panza, Powermonger, Toyota, Golden Axe, Pang...). **Cyrille JOFFRE, 7, rue Camille Corot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.52.00.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 ch. potes rapides et cools. pss. nbx log. Rép. ass. Vite ! Env. listes ! **Mohamed KAIBICHE, 16, rue de Lorient, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.50.01.18.**

Éch. ou vds jx sur Atari. **Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

PC 3 1/2 ch. contacts pour éch. jx et util. env. listes. **Tanguy MONGODIN, 6, allée du Champ aux Moines, 35300 Fougères. Tél. : 99.99.28.51.**

520 STF cher. contacts sympas et durables pss. F29, Super Cars, 3D, Pool, Antago et autres. Env. liste **Johann DARNAJOUX, 13, impasse Bellevue, 85470 Brem-sur-Mer.**

Urgent ! éch. nbs jx Amiga + 1 000 F contre Moto 20 Cm³ : RM Zuzuki, CR Honda ou autre en état de marche ! Bye. **Stéphane FRAMMERY, 24, rue Paul Éluard, 39100 Dole. Tél. : 84.72.05.57.**

A 500 ch. contacts P ou R. Éch. env. listes. **Jonathan BALLIERE, 14, rue des Longs Prés, 6200 Châtelineau (Belgique). Tél. : 071.39.65.33.**

STE, cher. corresp. pour éch. jx et démos. Ach. jx Megadrive à 250 F. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums Horte neuve II, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (h.r.).**

Vds Nintendo + 8 jx (5 Super) : 1 900 F ou éch. contre Nec Core + 5 ou contre Megadrive franç. + 2 jx. **Matthieu DENISEAU, 5, Square de la Métairie, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.24.64 (à 18 h).**

Ex. Thom., déb. Amiga cher. éduc. et jx sur Amiga poss. éch. contre Thomson. **Jean-Pierre BLANCHER, 230 chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Ceze.**

Megadrive : éch., vds, ach. jx. Poss. Rambo II Te. Sujin. Phélios. Xor. Al + éred. Beat, Eswart. **Yves KNOCKAERT, 11, rue du Chateau, 62340 Guines. Tél. : 21.35.10.84.**

Cher. contact pour éch. ou ach. log. pour Atari 520 STF. env. listes. **Didier PAUTHONNIER, 68, rue de Lorraine, 88000 Épinal.**

Éch. jx C64, CPC 464. Pos. ST, Dragon, Strider 2 (C64). Env. list. **Sylvain LOISON, 48, rue des Anciens Combattants, 62000 Dainville.**

Éch. jx orig. sur Atari. rép. ass. Envoi liste. **Mickaël LE CALVEZ, 29640 Kervigaouez Plougonven. Tél. : 98.88.37.70.**

Éch. nbx jx sur Megadrive poss. vds (Eswat 250 F, Thunder Fonce 3 : 300 F, Mickey : 300 F). **Jérôme BIHAN, 17, rue des Ajoncs d'or, 29260 Le Folgoet. Tél. : 98.83.34.42.**

Éch. Zipang sur Nec contre PC Kid. cher. contact. rép. ass. env. listes. **Fernand GONCALVES, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais.**

Vds Démos ST les + récentes, les ttes dernières quoi ! Env. tbre pour liste. Sér. et rap. **David DUCASSOU, route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.**

Auteur ST donne ses Dompubs. Env. disk (plein) + env. (tbrée à 3,80 F). **David DUCASSOU, route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.**

Éch. jx. sur CPC. poss. nbx jx (Prince of Persia, Dangerous 2, Shadow of the B, SCI...). **Yannick BROSSARD, 9, av. Michelet, Claouey, 33950 Lège. Tél. : 56.60.72.15.**

Tu préfères les contacs durables ? ? tt log. t'intéresse dont Wargame, Strategie ? (A 500). **Bernard BARANOWSKI, 2, rue Marcel-Calchin, entrée 7, bât. Giroflées, 62210 Avion.**

Ach., éch. jx sur ST Rigolos et moins de 13 ans s'abst. Hardos, Trashos et autres bienv. **Michel PETROFF, 149, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.87.19.54.**

Éch. Ultima V, Pool of Radiance orig. pour C64 contre util. Amiga ou doc. Lattice, Deupac... **Didier COLL, 54, rue Barbusse, 59490 Somain.**

Atari 520 cher. contacts sympas et durables pour éch. jx. Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris. **(16-1) 42.71.43.22.**

Cher. Corresp. sur PC 5 1/4 poss. Indy 500, Sim City, Rick etc. Rech. : Battle of Brit. **Yann BESNARD, 8, rue des Cerisiers, 14610 Basly. Tél. : 31.80.06.21.**

Éch. et vds hot jx sur STE env. listes pour rép. ass. **David DUMONT, 8, rue Georges-Laroque, 76300 Sotteville-Les-Rouen.**

Éch. jx Démos sur Amiga contre jx Megadrive ou télécartes. **Serge LAURENT, 01440 Lingeat Viriat. Tél. : 74.25.33.46. (ap. 19 h).**

Atari 520 STF DF cher. contacts pour éch. jx util. Env. liste. **Élizabeth VAYRETTE, 10, av. de Lavaur, 81100 Castres.**

Amigafan de la Réunion cher. contacts fiables et durables. Rép. ass. **Richard PANG, 46, rue François-Isautier, 97410 St-Pierre Réunion. Tél. : 19-(262) 25.35.10.**

Éch. TRS 80 + 2 lect. 5 1+4 non montés + 1 ext. 1 Mo non finie + accès. contre 300 D7 vier. 3 1/2, **Claude ou Pascal FRIONNET, 1, rue Baudelaire, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.81.78.**

Swapper et Coder éch. jx, Amiga, ST. Att. : Niveau t. élevé (le top). **Tristan LEREUIL, 3, impasse du Colonel Rozanoff, 91220 Bretigny. Tél. : (16-1) 69.88.09.58.**

Éch. 520 SF + mon. coul. + 26 jx contre A500 + mon. coul. **Franck DURET, 43, bd Blanqui, 42300 Roanne. Tél. : 77.67.09.13.**

Urgent cher. Mega Cool contact sur ST et Amiga ts prog. Paris et rég. **José DAS NEVES, BP. 49, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.05.86.**

Ch. Contacts sur Atari 1040 STE pour éch. jx et éduc. env. listes pas sér. s'abst. **Bernard GROLEAU, BA 114 EM 4° RA, Bureau personnel, 13898 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.60.78.**

Ch. contacts sur ST, Compils ou démo. Rép. ass. si liste int. **Jean-Luc JOURDAIN, 14, av. du 15 août 1944, Marboué, 28200 Chateaudun.**

Salut ! A500 éch. éch. ach. ou vds jx util. Démos ; etc.

Poss. nbrx Softs. **Pascal BRUIHIER, BP, n°o/9, 60340 St-Leu d'Esserent. Tél. : 44.71.03.80.**

Éch. jx sur Atari 520 ST. Sér. et rap. ass. **Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : (16-1) 84.29.50.46.**

Éch. ou ach. jx sur Megadrive non-sérieux s'abst. **Farid SAHEB, 70, rue André Joineau, 93310 Pré-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 48.40.02.75.**

Éch. ou vds hot jx sur Amiga rép. ass. **Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140. Tél. : 90.50.27.98.**

Éch. ou vds jx à t. bas prix pour Atari ST. Cher. Émul. Amiga pour ST. Répondez nbx. **Philippe BIANCO-MULA, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Amigafan chr. contact pour éch. jx, Démos, utils, Cher. Coder pour init. **Guillaume BADAUT, 40, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.98.12.**

Éch. nbx jx, util. sur PC 51 1/4 contact sér. et durables (poss. Sierra, SS2, Isoo..) Att. nbr. listes. **Kostia STECKMEYER, 11, hameau des grands champs, 74330 Chaumontet. Tél. : 50.68.78.50.**



Amiga Ach., éch. : jx. Cherc. musicien pour démos et jx. Cher. : Slayer : Reing In Blodd : K7, laser, ou copié. **Bruno GAGNE, La Plaine, 43700, Brives-Charensac. Tél. : 71.05.11.65.**

Atari XL/XE demandez le Piratari STE illustré, Fanzine avec disq. joindre 1 tbre à 3,60 F. **Daniel CARRODANO (Club Cenacle), Les Oliviers, B1, Montée de la Calade, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.29.17.**

Serveur 3615 IFA. Des rubriques, des PA, des trucs et astuces et en prime des tonnes de téléchargment ST et PC. **IFA (Loi 1901), 549, rte nationale, 59680 Cerfontaine.**

Nouveau Club ST : Échanges sympas, Réponse assurée, Pirates & arnaqueurs s'abstenir. Ns sommes très rapide. **Xavier FICANO, 13, bd de la Pinède, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.81.34.**

Urgent ! Graphiste sur Amiga (DP3) ayant fini projet (jeu d'Aventures) rech. programmeur sérieux. **Ralph LE GALL, 24, rue du Château, 68720 Zillisheim. Tél. : 89.06.38.96.**

Game Over, le seul Fanzine 100 % Consoles est disp. 6,10 F (tbre) le numéro. A vous de jouer... **Feinders DROUGARD, 4, rue du Tintoret, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.22.56.**

The Eagles : nouveau club d'échanges Jx. **Xavier FICANO, 13, bd de la Pinède, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.81.34.**

Club Amiga éch., vds DP, possède nbses solutions, Listing, Plan etc...) env. disc + tbres pour rens. **Philippe FABRY, 98, rue Jr-Bloch, 93150 Blanc-Mesnil.**

Game-Link, Club Gameboy propose de nbx contacts (30 ADH ;) + bulletin ttes les 3 semaines. **Fabrice ANTOMATTEI, 182, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.94.82. (ap. 18 h).**

PC Club Enigma éch. jx d'Idées, journal mensuel. Très sérieux doc. et journal contre timb. 3,80 F. **Jérôme – Enigma CAMPUZAN, 691, rue du Docteur-Marcel, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.89.64.**

Rech. Corr. sur ST pour éch. Po. infos. listing. corr. sérieuse et durable, Rép. ass. **Sébastien ZIMMER, 7, rue du Justemont, 57360 Amneville.**

Rech. Codeurs Amiga/Atari sérieux pour projets jx. Envoyez vos disk (si poss. région : 54, 57, 55. **Joseph DIASIO, Quartier Mermozn, bât. D2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Vds Démos, musiques sur Amiga, 10 F, disk non compris, port gratuit. à bientôt. **Wilfried THEVES « Xénon ». Mercières-aux-Bois, 60610 La Croix-St-Ouen.**

Arnold 3 Fanzine K7 Amstrad, dispo. Envoyer K7 et 5 F en tbres. **Sébastien BERTIAUX, 123, rue de Bellain, 59500 Douai.**

Amiga Freak. Cher. Coders et musiciens pour création Démos (Swapp. Bienvenue !). **Stéphane RABIER, Chemin du Chalet, 30140 Boisset-et-Gaujac. Tél. : 66.61.87.83.**

Moyen graphiste ch. encore Désespér. Depac 2 A. Groupe pour Démo et contacts sur Amiga. **Ba-CUONG Pham, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.20.19.**

Club BMG ; éch. nbx jx, sur ST, Amiga + éch. ou ach. jx sur NEC PC Engine, rigolos s'abstenir, env. tbre. **Michaël MESNIL, l'ensoleïado, Villa 17, Saint-Mitre, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.18.69.**

Neclub vous propose son Fanzine coul. dédié à la Console NEC : 20 F (ordre vella) inscription gratuite. **NEC'CLUB, C3 les Pervenches, 13700 Marignane. Tél. : 36.15.LS NECLUB.**

Vds jx sur Amiga à très bas prix. Vds Consoles : Néo-Géoiturbo GT... Garantie 1 an. Hervé LEVIS, 296, rue du Général Leclerc, 60390 Auneuil. **44.47.63.20.**

The Voyagers ayant participé à des Megademo (European, Hoby One) recherche Graph. sur St nbx projet. **Fabien DESQUERMES, rue de la Pergantière, 27520 Boissey-Le-Chatel. Tél. : 32.42.18.76.**

2 Services Minitels à votre disp. Amstrad tél. et Game-Over 24 h/24. **Hébergement de Services, CENTRE SERVEUR AMSTEL, 10, rue d'Aubigny, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 34.22.09.22.**

Jx sur Sega 16 bits, Amiga ? Tu auras tout (corresp. au Japon). Tous bien venus ! (loca.-éch.). **Jérôme DELLA SANTA, 15, bld Helvétique, 1207 Genève (Suisse). Tél. : 736.78.45.**

Le Groupe Dteens ch. Graphistes, programmeurs Stos Ougfa et musiciens pour démo ou jx sur Paris. **David DUBOIS, 16, rue Broussais, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.79.97.**

Le Club C.D.J. éch. ses logs pour Atari ST. Envoyez vos listes. **Gérald SALORT, Route de Ponteilla, 66680 Canohes.**

Le Digital Maniak Club. Étranger pour correspondance (Amiga et PC). **Sandro Zivelli, Via Alérano n° 6, 64025 Pinéto(te). (Italie).**

Nintendo NES + GBoy et Sega megadrive. Achat, vente consoles, K7 et Access. Rens. CTR 2 tbres. **CLUB FUN, 13, av. Acacias, 77290 Mitry.**

Fans de Boulderdash et Dévoreurs de Diamants, venez rejoindre le Club Emerald Mine 30 disks de 80 caves. **Luc JEANJEAN, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 Daint-Gilles. Tél. : 66.87.35.65.**

Vous possédez un Atari STE ? alors rejoignez le STE Users Club : Programmation, logiciels, trucs, démos : 70 F/an. **Claude BERNARDINI, 504, Parc Ste-Claire, 83400 Hyères.**

Rech. contacts sur ST pour fonder Club. Débutants acceptés. **Michaël LEBARS, 7, rue Auguste Walbaun, 51100 Reims. Tél. : 26.09.51.02.**

Club d'échange sur Gameboy, Megadrive et Amiga. Réponse assurée. **Stéphane LAMMI, 90, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris.**

Winners 64 is test... Now Winners Amiga is Born, but winners PC is always at the Top for always. **WINNERS, Case postale 57 – 1616 Attalers (Suisse). Tél. : 021.947.45.18. (+ indc. Suisse).**

Rech. : (Coder) Programmeur sur ST, et creator demo, poss. jx. Pour créé un Groupe de démo. Bye... **Sylvain ou Anthony PICCARD, 37, rue de l'avenir. 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.26.11.47. Antony : (16-1) 48.26.05.93.**

Micro-Mag : prog. CPC, Tests de jx ST, toute l'actualité PC, Amiga, cons. port : 3,80 F. **Olivier MAILLARD 123, avenue des Saules, 59910 Bondues.**

Rech. contacts sur Amiga pour aides en assembleur (Seka) et sources. Hito All LSD Members. **Ludovic RAIMFROY, 5, bd Beaumarchais, 78330 Fontenay-Le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.33.61.**

Ch. Créeer Club Amstrad CPC. Logithèque. **Laurent JACQUIER, 11-13, rue Lavoisier, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.77.30.**

Microzine, le Fanzine 100 % Listing CPC a 2 ans ! Demandez le numéro 13, 1 petit tbre à 2,30 F. **Bruno LE BOURHIS, Bourg de Brec'h, 56400 Auray.**

Cherche Clubs et contacts sur Amiga en France et sur toute l'Europe. **Cyril TUMARINSOHN, 50, av. de Villeneuve l'étang, 78000 Versaille. Tél. : (16-1) 39.63.34.54.**

PCX 16. Un nouveau Groupe s'installe. Tous les prog. Music., graph. : Bienvenus... **Éric MICHALAK, 5, rue J-B. Clément, 95570 Bouffemont. Tél. : (16-1) 39.91.82.92.**

Échangez sur Gamesboy ! Rejoignez les 35 membres de Game-Link. **GAME-LINK, F. ANTONMATTEI, 182, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.94.82.**

Vous avez un ST, vous avez des virus. Commandez le Pack Purgator 2-3 contre un chèque de 30 F à l'ordre. **Benoît FERNANDEZ, 30, av. Division Leclerc.92310 Sèvres.**

Sur PC. **DOMAINE PUBLIC CLUB, Boîte Postale 34, 95560 Montsoult.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 90

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.


ENTREZ AU COEUR DE
L'ACTION!


ocean